Tot.351

新闻专题:香港动漫电玩节2014——聚集于盛夏的中文游戏大潮

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



特快专递
夜下降生 Exe:Late 声优大师

游戏如画
走马何必观"花"

CHINA JOY 2014 直击报导

中文游戏佳作指南
英雄传说 闪之轨迹

DLC补完计划
黑暗之魂 II 深渊王的王冠

特别企划
从莱比锡到科隆
欧洲最大游戏展的进化史

热点追踪
Rime
濒死经历造就的艺术精品

最后生还者
的剧本秘诀

视频自媒体
游戏传播革命

研究中心
最后生还者
重制版

攻略透解
夏莉的工作室
黄昏海洋的炼金术士
系统详解+流程攻略+奖杯指南

2014.8A
定价:RMB 14.00
ISSN 1008-0600
15>
9 771008 060006

Gamehalo
特别收录 中川翔子
HKACG现场LIVE&大陆独家采访

最上游
五大游戏雾件

热血最强 潜龙谍影V 原爆点
全任务极限挑战

新作影像集锦 COD 先进战争 | 刺客信条 大革命 | 宿命 | 堕落之主 | 彩虹六号 围攻 | 霍霍肯姆
迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄 | 终极街头霸王IV | 铁拳 7 | 塞尔达无双
超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 F 终焉的棺木

赠
Gamehalo高清光盘+
最后生还者 重制版 精美海报

五花八门

www.i5h8m.com





土豆视频 | 腾讯视频 | 17173视频



土豆视频 | 腾讯视频 | 17173视频



TV GAME半月刊
2014.8A

总第 351 期

COVER STAFF
封面用图：二度勇气
封面设计：anubis

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

焦点



游戏如画 走马何必观“花”——China Joy 2014直击报导



特别企划



从莱比锡到科隆
欧洲最大游戏展的进化史

研究中心



最后生还者 重制版

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 焦点
7 游戏情报站
10 新闻专题
18 进击最前线
20 热点追踪
24 编辑议题
26 编辑视点
27 黄金眼
28 排行榜
30 传说频道

前线狙击
32 二度勇气
34 暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版
36 光明合奏
40 讨鬼传 极
42 零 濡鸦之巫女
44 绝对绝望少女

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

DLC补完计划
47 黑暗之魂Ⅱ

攻略透解
50 夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士

研究中心
62 最后生还者 重制版

特快专递
69 夜下降生Exe：Late
74 声优大师

中文游戏佳作指南
76 英雄传说 闪之轨迹

86 软硬兼施SP
88 VITA命
90 3DS应援团
92 Xbox Style
94 PS CLUB

游戏文化 GAMES CULTURE

96 特别企划
100 多边共享
102 指尖方圆
104 独立之光
107 自由谈

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：马晓帆

编　委：冯 健
王锐愚
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2014年8月1日
定　　价：人民币14.00元

游戏如画 走马何必观“花”
CHINA JOY 2014 直击报导



焦点 OUR FOCUS

自2004年起，China Joy成为了中国游戏市场中一场颇具商业价值的会展。然而也就是从那一年开始，中国主机玩家们发现其中的游戏并不投其所好，也领悟了游戏展这东西原来还可以靠美女堆起来的道理。渐渐地，这场自诩为“与E3、TGS齐肩的互动娱乐大展”被国内主机玩家所边缘化，舆论也为其贴上了屡试不爽的“中国特色”之标签。不过时至10年后的今日，“游戏机禁令”被解除，在China Joy依旧如火如荼的同时，主机游戏也终于名正言顺地进入大众视野。对于真主机玩家而言，那些如花似玉的姑娘们恐不及正Game来的有吸引力，那么下面就请跟随笔者走马而不观“花”，去探探China Joy中主机游戏的小天地吧。

文 大汉 美编 anubis

游戏虽美 天公不作美

7月31日，位于上海新国际博览中心的China Joy会场正式面向一般玩家开放。整个会场十分巨大，严谨的直角等边三角形建筑分布格局时尚气息浓厚，也展露了设计者强迫症般的建筑美学。从1号门的一般玩家入口到2号媒体代表入口将近有20分钟的脚程，在太阳曝晒下步行赶路可谓苦不堪言。好在媒体通道十分通畅，并不需要太多时间便能进入会场内部，但是一般玩家购票区的队伍却一直蜿蜒曲折地排在那里。

会场本体由数个状如港口仓库般的建筑构成，每个展厅内都有数家大小不一的游戏厂商前来参展。各项设施也十分齐全，小卖部、咖啡厅等一应俱全，还有专门提供接送游客至各个展厅的游览车（虽然价格不菲）。另外，会展期间的天气也确实变幻莫测，7月31日还是艳阳高照，次日的天气预报就传来了台风警报。不过天气骤变也给了门口的黄牛党们当头一棒。台风天气，会场人气难免受到打击，黄牛党们手中积压的门票到了最后一天纷纷开始贱价抛售。



▲半小时前还是艳阳高照的会场瞬间已是阴云密布

蓝与绿无言的对抗

China Joy的人气自然是毋庸置疑，进入会场便很容易“随波逐流”于人群之中。笔者事先查到了微软和索尼展区的信息，所以进入会场后便直奔两大厂商的战场。即使在中国，作为死对头的微软和索尼展台仍然被戏剧性地安排在同一个展厅分庭抗礼。从展区大小、参展内容来看双方的表现也相当老练成熟，与国内一些只靠姑娘大腿撑起的展台形成鲜明对比。

索尼展台从格局上而言与去年的TGS并无大异，只是没有设置主舞台，取而代之的是PS3《GT赛车6》的一个大型展台，十分夺目。该展台上停放着一台游戏主题涂装的宝马，引来无数闪光灯。车的两旁则放置着两台座驾式《GT赛车6》试玩机。除此之外，展区内还陈列着大量的中文游戏试玩，包括《最终幻想X/X-2》、《英雄传说 闪之轨迹》、《真・三国无双7》等，试玩排队的玩家数量十分可观，其中有不少初次见到这些游戏的玩家，展区中的通道也经常被堵塞。和别的展台相比，索尼的展台显得十分“保守”，没有太多闪亮的show girl，真正是靠着游戏以及“索尼”这块招牌拉来了人气。



▲偶然发现会场中几乎所有与赛车有关的游戏都必须摆放一辆真车示众，真不知是哪里传来的现象





■索尼展台为数不多的show girl之一



■PSV试玩是索尼展区的一个重点，只不过会场中也有不少玩家已经端着自己的PSV







■微软展区门前的超大银幕引来不少人观看

微软展台与索尼门当户对，浅绿色主色调与黑色交织，营造了稳重而充满运动感的气氛。微软区的人气并不输给它的邻居，门庭若市恐怕用来形容它是再合适不过了。展区的入口有一门巨大的屏幕，播放着看门大作的CG。由此进入展区，映入眼帘的便是摆放着的数台试玩机。本次微软借着国行版Xbox One的浪潮，放出了全场最多的试玩游戏机数量，整个展区几乎都是Xbox One的试玩，以致在如此多的人流量下都不需要等候便能试玩到游戏。展出的作品不仅有《植物大战僵尸 花园战争》、《乐高蝙蝠侠3 超越哥谭》等作品，更是毫不吝啬的放出了《泰坦天降》以及《光环 士官长合集》。如此强势的试玩游戏诱惑下，加之国行版新闻的不胫而走，前来微软展区一窥Xbox One尊荣的玩家自然不在少数。与索尼一样，微软在show girl分配方面亦是显得保守，甚至可以说是“朴素”。连试玩游戏时陪同的工作人员也几乎都是清一色绿白T恤的男工作人员，仅有为数不多的show girl负责舞台展示，引来不少微博吐槽。


▲微软展区中有着大量的Xbox One试玩机，笔者游览期间几乎不需要长时间的排队就能试玩到游戏


▲《植物大战僵尸 花园战争》在试玩玩家中也得到了不错的口碑


▲大荧幕上正播放着《光环 士官长合集》的演示

两家主机游戏领跑者在China Joy的表现可谓不分伯仲，但考虑到微软已经占得先机，人气上的优势一目了然。虽然在本届China Joy上，主机游戏只有在这两个展台可以看到，但不容否认，主机游戏正日渐通过官方合法的渠道进入大众的视野，对于主机玩家群体也势必会有新鲜的血液汇入，这都是我们所期望看到的未来。

第三方公司齐争艳



China Joy中也有不少第三方厂商大放光彩。同时支持PS3/PS4/PC的MMORPG《最终幻想XⅣ 重生之境》国际服在开放将近一年之后，其国服也终于迎来了二次测试。盛大为了宣传本作下足了功夫，游戏制作人吉田直树先生被邀请至会场与玩家们握手互动，并且为前来展区的玩家们赠送签名海报，其诚意的确难能可贵。而在会展的第二天，官方组织更是组织了“究极神兵挑战赛”的活动，通过大屏幕直播了参赛选手与游戏中的BOSS——“究极神兵”的战斗，让更多的玩家体会到了游戏后期高强度战斗的乐趣。

◀《最终幻想14》游戏制作人吉田直树先生为了宣传本作的国服版本已经多次造访中国，与玩家亲密互动

另外，EA展区也引来大量玩家的注目。主打《极品飞车 劲敌》的EA“壕”气十足的摆放着一辆兰博基尼，以至于大部分群众都把注意力放在了这量豪车以及一旁金发碧眼的show girl上，颇有本末倒置之嫌。而该展区中为了宣传国内认知度颇高的《植物大战僵尸》系列，也精心布置了游戏风格的休息区。当然了，EA的《FIFA》系列”在中国玩家中也有十分良好的口碑，展区中那副巨大的梅西头像招牌就是最好的证明。



■EA展区的《植物大战僵尸》主题赢得不少玩家的好评

结语 在本届China Joy中，属于主机游戏的领地依然算不上广阔。但这场被国内网游和手游占领长达10年之久的狂欢，渐渐为主机市场敞开了大门，其中所付出的艰辛和努力肯定是我们无法想象的。笔者在路过《GT赛车6》试玩区时，听到两位年纪看上去不大的小伙伴交头接耳道：“这个车（的游戏）我在我哥哥家看过。”“要买那个游戏机才能玩，画面真的好真啊。”很高兴，主机游戏玩家也在不断涌入新鲜血液，期待一年后的China Joy，期待中国的主机游戏市场。

绿色的曙光
微软百视通Xbox One发布会亲历



早在今年的4月29日，微软便正式宣布了在Xbox One中国大陆版的计划，随之而来无数的信息轰炸也让玩家们记住了“百视通”这个名字。经历了充满关注和猜想的3个月，这场令中国玩家瞩目的发布会终于在上海举行。对于苦苦等待国行主机并期待着“游戏机解禁”后中国大陆主机游戏市场的国内玩家而言，这场盛宴的意义远不止于一场发布会，而是一声钟响，一片曙光。

娱乐的摇篮孕育绿色之光

7月30日下午5点30分，百视通微软Xbox One发布会在上海电影博物馆举行，这里曾经是上海电影制片厂的旧址，也算是那个年代“娱乐”的摇篮。这座饱含历史底蕴的建筑在经历了数次翻修之后，以娟秀而时尚的外观示人，只有正门口那座革命电影的雕像向人们倾诉着她那华丽身躯背后遥远的回忆。

发布会在博物馆的旁厅举行，进入会场后便会被一如既往的浅绿色调所包围，这熟悉的绿色灯光着实令人兴奋。会场的布置很符合老美的口味——中央的舞池和小舞台构成了发布会的主要区域，舞池外摆放着几台试玩的Xbox One，配合着舒服的沙发和超大尺寸的电视机，仿佛在告诉与会的人们：“Xbox One就是应该这样玩！”会场来往人群中穿流着提供鸡尾酒和小点心的外国服务生，来自国外的媒体代表和嘉宾亦不在少数。一路带着“Excuse me”穿过拥挤的人群来到媒体席，广播中传来的通知遍将整个会场调至了静音模式。是的，Xbox One真的来了。


▲微软Xbox One的发布会为这座静谧的博物馆带来了热情和喧嚣



■现场Kinect试玩引人驻足



■9月23日发售对于等待多时的玩家而言早已恐怕已经不算回事了吧

重量级消息纷至沓来

在微软Xbox副总裁约瑟夫·梅赫迪(Yusuf Mehdi)先生的致辞下，微软发布会正式开始。微软Xbox事业部中国区总经理谢恩伟先生担任本次发布会的主持人。原以为本次发布会将更多地涉及关于行货主机市场策略、性能展示等方面的内容，殊不知在简短的寒暄之后，关于游戏的消息便塞满全场。

发布会期间的第一次全场欢呼来自于Xbox One国行版发售时间的公布。令人欣慰的是，我们只需要在9月23日便能够与Xbox One在中国大陆邂逅。对于其竞争对手而言，这个时机上的优势十分明显。早在X360时代，微软曾经以比PS3提前发售一年多的策略为其在高清主机游戏平台市场抢占了先机，虽然之后的三红问题引来了不少的负面评论，但在目前看来，这样的策略并不影响微软从这个市场中分得一羹。如今，中国的"游戏机解禁"条文公布，微软再次获得先手。对于常年被埋没的中国大陆市场，其态度并不怠慢。

在发布会期间，不断有国内外游戏制作厂商来到台上展示即将在Xbox One发布游戏。其中亦有不少欢呼献给了几款重量级的大作，《泰坦天降》和《进化》的亮相让在场的媒体嘉宾们兴奋不已。作为次时代重量级FPS作品，《泰坦天降》的人气可谓爆棚，但是现阶段在国内体验这款以对战为主的游戏



时，部分地区的玩家会因当地网络的问题而受限。而本次大陆版的推行毫无疑问为这些忠实的FPS玩家打上了一剂强心剂。

微软工作室的作品作为压轴登台，再次点燃了会场。尽管是预想之中，但是当《光环 士官长合集》被宣布将登陆中国大陆时，依旧全场沸腾。这款诚意十足重的制作品自从公布以来便聚集了不少系列粉丝的暮光，不仅画面全部重新制作，其包含1至4代的内容量也是达到一个全新高度。而在发布会结束后，本作还提供了试玩体验，十分厚道。

为"本土化"欢呼

微软很了解中国大陆玩家们的口味，在本土化方面的工作自然也十分周到。从"《NBA2K》系列"到仙侠类本土游戏纷纷为Xbox One助攻。《古剑奇谭》初代宣布将成为Xbox One的游戏家族一员，并且得到了微软的大力协助，诠释了微软对于入驻游戏类型之"本土化"的理解。

当然，对于主机玩家而言，最令人开心的依然是看到诸如育碧等为人熟知的老牌厂商。这次育碧通过演示向玩家们展示了诸多最新的正Game，《全境封锁》、《刺客信条大革命》、《跳舞吧》等看家作品齐聚舞台，台下也是掌声连连。"《刺客信条》系列"在国内人气十分可观，若能够在国行主机上这些作品，并且享受到本地的网络服务支持，应该能成为不少玩家们入手主机的理由。而除了育碧，我们俨然也看到了SE、光荣、BNGI等耳熟能详的名字出现在合作名单中，相信能够为国行Xbox One撑起一片天地。

说到本土网络支持服务，在游戏网络架构上执三家之牛耳的微软表现出了应有的态度。会场期间，中国电信的代表登台与玩家们分享了中国电信与国行Xbox One的合作计划。除了宣布一些整合计划以外，中国电信还表示将国内玩家提供稳定的网络支持，对于喜欢在线对战的玩家而言，将会省去不少延迟和掉线的烦恼。

微软对于"本土化"的理解，不仅仅在玩家层次，还将视野放到了本土游戏开发者的领域之中。对于本土游戏开发者，微软的ID@Xbox计划展开得颇有声色。早在本届E3期间，ID@Xbox计划已经正式进入我们的视线。该项目意在通过微软雄厚的资金实力，培养和扶持更多的独立游戏开发者，从而创造出更多富有创意而有趣的独立游戏。中国大陆的独立开发者有着本土的特色，他们有更多符合国内玩家口味的创意，有着中国玩家独特的审美，但也会碰到资金和发布等问题。ID@Xbox项目对国内独立开发者抛出的这根橄榄枝充分激发了这一轻群体的热情，为他们敞开了通往游戏开发者的大门。





■主机市场的战火从玩家蔓延至开发者的争夺，ID@Xbox在中国也已经展开的有声有色

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

焦点

CHINA JOY 2014直击报导

兴奋后的思考

长达 14 年的“游戏机禁令”不仅让行货主机成为空谈，更是让游戏玩家被贴上了扭曲的标签。如今 Xbox One 已经在我们眼前，对于诸多国内玩家而言，一个长达 14 年的愿望即将实现。但是当我们端着这份念想冷静思考时，却不难发现，未来或许并非那么的一帆风顺。

且不谈国内被网游、手游所瓜分殆尽的游戏市场。就在发布会落幕时分，谢恩伟先生公布了国行 Xbox One 的售价，普通版为 3699 元，附带 Kinect 的版本为 4299 人民币。前者附带两款游戏，后者将附带 4 款游戏并追加珍藏手柄。而同样在 9 月 23 日发售的港台版 Xbox One，售价分别约合人民币 2700 元以及 3300 元（带 Kinect）。即使考虑到预售中附赠的游戏等内容，这个价格策略对于诸多国内主机玩家游戏而言也并没有压倒性的魅力，只能说是中规中矩。



Xbox 系列之所以能在主机游戏平台中三分天下，其高质量的 Xbox LIVE 网络支持可谓功不可没。不过很遗憾，我们没能在发布会过程中听闻关于国内 Xbox LIVE 专用服务器架设的消息。而关于国行是否锁区的疑问我们也已经在微软官方网店的说明中找到了答案：“中国 Xbox One 不能设置中国以外的地区，只能玩中国大陆认证的游戏”。这又使大陆游戏审核再次成为让不少游戏厂商挠头的课题。

发布会结束后，微软为与会的媒体嘉宾们举行了一个小型的聚会以供交流。笔者在与国外的几位同行聊天时谈到了 Xbox One 在中国大陆的前景。在他们看来，Xbox One 在中国的首秀并非那么惊艳。发布会中诸如育碧等大公司所展示的游戏名号虽响，但是育碧中国出版执行总监施黛芬妮（Stephanie Perotti）小姐在台上所叙述的都只是美好的“愿景”，细心留意发言便能够发现，她并没有明确宣布这些优秀的作品将在国行 Xbox One 上登场，只有第一方的几款作品确实提到将为国行主机护航。而本土厂商开发的作品同样没有提供实质性的游戏试玩片段，取而代之的大多都是播片演示以及噱头十足的 CG。笔者简单统计了下这些公布的几个作品，发现绝大部分都是网游。作为主机游戏玩家，自然不希望 Xbox One 今后在国内沦为“网游机”的命运，然而在大环境下，恐怕这样的趋势也无法抵挡。

行货版 Xbox One 情报总汇

关于主机价格

根据微软官方天猫店的信息，国行限量版主机的价格为人民币 4299 元，附带 Kinect、《Kinect 体育竞技》、《极限竞速 5 年度最佳竞速版》、《明星高尔夫》、《无冬 Online》四款游戏、珍藏手柄及一些优惠点券。普通版为 3699 元，无 Kinect，附赠《明星高尔夫》和《无冬 Online》两款游戏以及一些优惠点券。

关于地区账户登录

曾有高层负责人在访谈中表示，海外账号能够登录国行主机，国服账号也能够登录海外版主机，同时国服玩家同样能够通过 Xbox live 与世界各地的玩家进行联机。然而官方目前还没有对此公布明确的细节。

关于 Xbox LIVE 会员及相关售后服务

根据发布会现场谢恩伟先生的发言及采访我们了解到，购买国行 Xbox One 将享受到至 2015 年 3 月免费使用 Xbox LIVE 的机会，国服 Xbox LIVE 金卡会员为 199 元 / 年。主机保修期为 2 年，享受来自微软和百视通本地的客服支持。

关于首发护航游戏

目前已经能够确认赶上首发的游戏为《明星高尔夫》、《动物园大亨》、《Kinect 体育竞技》、《Xbox Fitness》、《极限竞速 5 年度最佳竞速版》、《麦克斯 兄弟魔咒》、以及《无冬 OnLine》。其他诸如《泰坦天降》、《光环 士官长收藏版》等国行版均未公布发售日期。

关于锁区

同样根据官方天猫的说明，“中国版的 Xbox 硬件和其他地区的 Xbox One 一样，但微软及其区域性的规则是中国特有的。中国 Xbox One 不能设置为中国以外的地区，只能玩中国大陆认证的游戏。”我们可以理解为，中国大陆版游戏只能在中国大陆版主机上运行，中国大陆版主机不能运行其他地区各版本的游戏。同时中国大陆版主机只能访问中国大陆卖场。而其他国家地区版本的 Xbox One 均没有锁区的设定。



结语 微软的强势登陆是长达 14 年的解禁后最快的市场反应，其标志性意义远高于市场行为本身的意义。中国主机玩家们也不需要再向其他人花上大半天去介绍这个“洋货”，因为马路对面的超市就能摸到实体，主机玩家身上那块不明所以的标签也期望能因此被揭下；能够享受到更加优质的对战网络服务，能够享受到完整的售后体验，还能够更加方便地买到一线大作 ... 或许你会觉得走得不够远，没关系，这才是第一步。

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

07.23 微软公布季度财报，Xbox One 与 X360 的总出货量仅为 110 万台，不过游戏部门收入大增。

07.29 EA 公布 EA Access 服务，每月仅需 5 美元即可畅玩指定的任何游戏，并有多项特权。

07.30 任天堂公布第一财季财报，继续亏损 99 亿日元，不过 Wii U 销量同比大幅提升。

07.30 索尼财报显示，因卖地收入实现季度盈利，游戏部门开始实现可观利润。

07.30 微软在 ChinaJoy 期间召开新闻发布会，正式公布 Xbox One 国行版的售价与发售时间，普通版 3699 元，Kinect 版 4299 元。

07.31 2014 ChinaJoy 在上海开幕，这是 CJ 历史上首次有两大新主机同场对决，PS4 与 Xbox One 的同时参展可以说是本届展会最大亮点。

新闻短波

INFO

任天堂神秘新商标

任天堂最近向美国专利商标局提交了三份新商标申请，可能与其神秘的“生活质量（QOL）系列”新概念产品有关。这三个商标都与掌上游戏设备有关。

3D《拳皇》新作

SNK Playmore 日前确认，一款 3D 的《拳皇》新作正在开发中，不过目前无法透露细节。现在 SNK Playmore 正为本作进行“大规模招聘”。

EVENT

Wii U销量回暖难解任天堂亏损困境

任天堂日前公布了第一财季（4–6 月）的财报。虽然该季度 Wii U 的销量有所提升，而且推出了大热销的《马里奥赛车 8》，但仍无法将其带出亏损泥潭。

该季度任天堂营业收入为 747 亿日元，比去年同期下降了 8.4%。当季净亏损为 99 亿日元，去年同期为盈利 86 亿日元。该季度 Wii U 的销量从去年同期的 16 万台大幅增加到 51 万台，对应软件销量从 103 万套暴增至 439 万套，这主要是因为 5 月底发售的《马里奥赛车 8》销售了 282 万套。

掌机方面，3DS 该季度销量为 82 万台，比去年同期的 140 万台大幅下降。游戏销量 857 万套，也大大低于去年同期的 1100 万套。

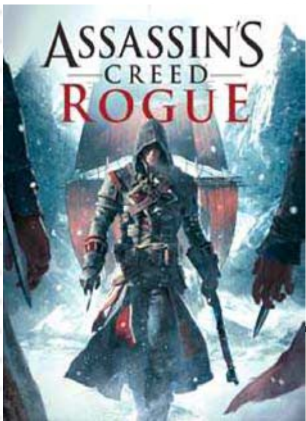
据日媒报道，由于任天堂持续亏损，目前任天堂内部要求岩田聪社长下台的呼声已经表面化。包括任天堂的一些管理层与董事都认为，游戏程序员出身的岩田聪因为个人对手游的厌恶，导致任天堂错过重要



商机。岩田聪已经多次在公司内外强调，只要他在位的一天，任天堂就不可能将主力游戏搬到手机上。目前任天堂内部的“反岩田派”的活动已经开始表面化，反对岩田聪的经营层联合推举山内溥之子山内克仁（目前担任任天堂企划部长）就任社长，任天堂内部处于“一触即发”的紧张状态。

GAME

《刺客信条 叛变》11月登陆PS3/X360



瑞典游戏零售商的新作列表显示，《刺客信条》的 PS3/X360 版新作可能并非传闻的《刺客信条 彗星》，而是《刺客信条 叛变（Assassin' s Creed Rogue）》。据称在本作中，玩家将乘船穿越大西洋前往纽约。

随后育碧官方证实以上消息属实，本作将于 11 月 11 日发售。本作是由育碧 Sofia 工作室开发，新加坡、蒙特利尔、魁北克、米兰和布加勒斯特等工作室也参与制作。游戏故事发生在 18 世纪中，以欧洲的“七年战争”为背景，游戏地点包括北美、北大西洋、阿巴拉契亚河谷以及纽约。在本作中玩家将扮演背叛组织加入圣堂武士的 Shay Patrick Cormac，故事上将会是对《刺客信条Ⅲ》和《刺客信条Ⅳ 黑旗》的补完。

《铁拳7》解开三岛家族谜团

《铁拳》制作人原田胜弘近日透露了《铁拳 7》的进一步内容。他表示本作将会有“非常详细的背景故事”，并且将会是三岛家族故事的完结篇，之前几作所留下的谜团都会解开。另外 BNGI 将邀请 7 名画师担当人设，分别是：岛崎麻里（代表作：《猎天使魔女》）、小崎裕介（代表作：《火炎之纹章 觉醒》《英雄不再》）、Ninnin（代表作：《卡片战斗先导者》、《决斗大师》）、吉村健一郎（代表作：《极度混乱》）。本作的开场动画导演将由《苹果核战记》的荒牧伸志担任。



新闻短波

INFO

SE首席技术官离职

Square Enix首席技术官桥本善久日前宣布因个人原因离职。此前他曾担任《最终幻想XⅣ》的技术总监，以及Square Enix高级技术部门经理，更是SE次世代引擎Luminous的主要负责人。近年来，SE大批核心骨干离职，其中大部分负责SE的高端大作，这进一步加深了外界关于SE转型手游开发商的猜测。



《宿命》公测规模空前

动视暴雪与Bungie日前宣布，刚刚结束的《宿命》公测总共有463万8937名玩家参与。动视发行部CEO Eric Hirshberg说："这是本世代主机最大规模的公测，更是迄今为止参与公测人数最多的家用机原创新作。"

雷曼之父创业

《雷曼》之父Michel Ancel日前成立了一个新工作室，名为"野羊（Wild Sheep）"。这家工作室有13人，位于法国蒙彼利埃。Ancel本人会继续在育碧任职，并带领开发一款"极具野心的新作"。育碧随后确认，这款新作就是《超越善恶2》。



Capcom季度收入大跌

Capcom日前公布了截至6月30日的季度财报。该季度，Capcom销售收入为95.7亿日元，同比大幅减少45.1%。净利润从去年同期的8.3亿日元降低到7.6亿日元。Capcom表示收入大跌的主要原因是该季度缺乏主力大作。

EVENT

Xbox部门收入增长，微软强化游戏业务

微软近日公布了其第四财季（4月1日–6月30日）的财报，在此期间，Xbox One与X360的总出货量为110万台，环比第三财季200万台的出货量大幅降低，不过这主要是因为进入淡季所致。微软表示其"正在清空渠道存货"，因此出货量下降是正常现象。微软表示，自从推出了399美元不带Kinect的版本，6月份Xbox One的销量"增长超过一倍"，但并未提供实际数据。



目前微软已经将游戏业务所属的"设备与消费硬件"部门更名为"计算与游戏硬件"部门，由此看来似乎强化了对游戏的重视。在第四财季，该部门总销售收入为14.4亿美元，同比增长23%。其中游戏业务增长了14%。而整个微软集团的收入增长了15%，达到234亿美元。

微软CEO纳德拉在发表的声明中说："我们将会加强对游戏的重视，所以我们会关闭Xbox娱乐工作室并减少在音乐和视频方面的投入。同时我们将会强化在家用机游戏与Xbox LIVE方面的投入，并且面向更广阔的PC与手机市场。"

EVENT

索尼卖楼盈利，PS4成主要赢利点



索尼集团日前公布了首季度（4–6月）财报，期间销售收入为1.8万亿日元，同比增长5.8%，并且实现了268亿日元的净利润。尽管如此，盈利的主要原因是卖地，索尼将其创业之地——御殿山地区的土地和大楼卖掉，获得了近150亿日元的净利润。索尼预计本财年将会有500亿日元的净亏损。

索尼集团盈利的另外一个重要功臣是PS4。该季度，SCE所属的游戏与网络服务部门实现了43亿日元的净利润，而去年同期为亏损164亿日元。毛利润从31亿日元大幅增长到257亿日元。索尼表示，游戏部门的业务增长主要是因为PS4畅销以及网络服务收入的持续增长。

该季度PSV、PSP和PS TV的出货量总共是75万台，PS3与PS4的出货量总共是350万台，相比之下，比同期Xbox One和X360的出货量高三倍多。PS系游戏的季度出货量为8500万套，去年同期为6800万套。

《生化危机》初代究极重制

Capcom宣布，NGC时代的经典之作《生化危机》重制版将再次高清化重制后登陆PS3、PS4、X360和Xbox One，预定于11月27日发售。

NGC时代的《生化危机》重制版，是当时任天堂与Capcom战略合作的产物，由NGC独占《生化危机》全系列。之后虽然《生化危机4》跨平台推出PS2版，但本作仍然保持NGC独占，成为PS系玩家的一大遗憾。此次的高清重制版将保持原作精髓，同时根据如今玩家的习惯，将玩法稍作变动。



TOPIC

美国游戏开发者平均年收8.3万美元

游戏从业者网站Gamasutra日前发布了2013年美国游戏开发者薪酬调查报告，根据对4000多名开发者的调查统计，去年美国游戏开发者平均年收入为83060美元，折合人民币51.3万元。这比2012年的84337美元有所下降。美国的男性游戏开发者平均年薪85074美元，女性平均72882美元。

14%的受访者表示他们去年遭遇裁员，不过所占的比例在过去三年已经是连年降低。此外有60%的人表示他们的工资已经比2012年有所增长。在游戏从业人员中，"商务与管理"类型平均年薪10.2万美元，音效制作人员为95682美元，程序员93251美元，游戏测试人员为54833美元。

今年的报告中还包含了独立游戏开发者的收入状况，其中有收入低于1万美元的，也有高于20万美元的，还有完全无收入的。平均下来独立创业者的年收入仅有11812美元，显示了创业环境不容乐观。而团队创业的人均年收入为50833美元。

EVENT

互动电视剧《光环 夜幕降临》11月播出

虽然微软 XBOX 娱乐工作室已经被关闭，但正在拍摄中的《光环》电视剧版将按原计划制作推出。近日在圣地亚哥动漫展期间，343 Industries 与 Scott Free 制片公司首次内部播映了电视剧版《光环 夜幕降临（Halo: Nightfall）》。该剧将从 11 月 11 日开始在 Xbox Live 播出，并将收录于《光环 士官长合集》。

《光环 夜幕降临》的故事发生在《光环 4》和《光环 5》之间，讲述的是传奇追捕手 Jameson Locke 的起源故事，他和自己的队伍在遥远的殖民星球 Sedra 调查恐怖活动时，卷入了一场可怕的恐怖袭击。在 Locke 的带领下，宇航情报局（ONI）的探员们被迫与一位 Sedran 指挥官合作，此人对 ONI 有着极深的误会与渊源。Locke 是"《光环》系列"的新角色，将会在《光环 5》中扮演重要角色。



《光环 夜幕降临》有强大的制作阵容，包括大名鼎鼎的制片人 Ridley Scott、因《太空堡垒卡拉狄加》而获得多项大奖的导演 Sergio Mimica-Gezzan，编剧则是曾为《越狱》创作剧本的 Paul Scheuring。本片将利用 Xbox One 的特性，采用独特的互动叙事方式，与游戏版完美衔接。

EVENT

Crytek多家分公司解体，《家园前线》移籍

《家园前线 革命》的发行商 Deep Silver 于 7 月 30 日宣布，其已收购《家园前线》版权，正在成立一个新工作室接手开发工作，Crytek 将不再负责本作的开发。

Deep Silver 为《家园前线 革命》成立的新工作室叫做 Dambuster 工作室，与 Crytek UK 一样位于英国诺丁汉。实际上该工作室的主力员工就是从 Crytek UK 跳过去的，因此游戏本身其实相当于还是原班人马继续制作，只不过换了个东家。



除了 Crytek UK 基本解体之外，Crytek 的美国奥斯汀分公司也在大裁员，仅留下一些技术人员用于为北美的游戏开发者提供 CryEngine 的技术支持。由这家工作室开发的《Hunt: Horrors of the Gilded Age》将转移给 Crytek 法兰克福工作室，也就是《崛起 罗马之子》的团队。

Crytek CEO Cevat Yerli 表示，通过这次结构调整之后，Crytek 将从零售游戏转型为网络发行，《Warface》、《命运竞技场》、《Hunt》等都是在线游戏。

新闻短波

INFO

《未知海域》电影上映日确定

首部根据《未知海域》改编的电影确定将于 2016 年 6 月 10 日上映，用于替代原本计划于该日上映的《超凡蜘蛛侠 3》，后者已决定延期到 2018 年上映。另外一部蜘蛛侠主题的电影《邪恶六人组》将于 2016 年底上映。

Newbee俱乐部刷新世界纪录

2014 年 7 月 22 日，来自中国的 Newbee 电子竞技俱乐部在美国西雅图举办的 Ti4 比赛中获得冠军，以 5,028,308 美金（约合人民币 3,100 万）的奖金数额，刷新吉尼斯世界纪录"电子竞技赛的最高额奖金（团队）"的纪录称号。



SCE Santa Monica新LOGO

SCE 旗下的 Santa Monica 工作室日前宣布起用新 LOGO。这是该工作室员工们自己设计的 LOGO，一年前就开始进行创意征集与设计。

Santa Monica Studio

EVENT

索尼将提供1500万美元补偿2011 PSN黑客事件

2011 年 PSN 遭黑客袭击而造成数千万用户资料泄露的事件震惊全球，成为史上最严重的黑客事件之一。之后索尼遭到了用户的联名起诉。这场官司周旋了几年之后，近日索尼终于给出了补偿方案——索尼将提供 1500 万美元的补偿，以及各种免费网络内容。法官签署同意之后即可实施。



根据索尼的补偿方案，2011 年时受该事件影响的用户，若未领取当时索尼提供的回归补偿，则此次可申领补偿，可从以下内容任选其二：一款免费的 PS3 或 PSP 游戏（从规定名单中选择）、一些 PS3 主题以及三个月的 PS+ 服务。这些补偿内容先到先得，索尼发放了价值 600 万美元的内容之后即无法再申领。不过相关用户仍然可以申请一个月的免费 PS+。

如果用户当时已经领取了回归补偿，也可从以上三种补偿内容中选择其一，同样是先到先得，发放价值满 400 万美元的内容之后即无法申请，不过同样可以申请一个月的免费 PS+。

此外，用户如果有办法证明自己的身份信息因此次事件被盗用，将可获得 2500 美元的补偿。需要强调的是，以上补偿方案仅限美国地区，因为联合诉讼是在美国发起的，因此仅适用于美国。其他地区是否有补偿取决于索尼。



香港动漫电玩节2014 聚集于盛夏的中文游戏大潮

作为香港夏天最大的ACG相关展会，香港动漫电玩节今年首次迎来了微软与索尼“双雄争霸”的场面，首次参加香港动漫电玩节的索尼这次无论是在话题性还是在现场活动上都赚足了眼球，当下热门话题作的制作人们纷纷登场，新作中文版的公布等一系列消息都让人应接不暇。

文 秋沙雨＆宇宙人＆哪尼 摄影 SOS 美编 NINA

2014年7月25日～29日，第16届香港动漫电玩节在香港会议展览中心举办，进场的第一时间看到的就是被高达模型包围的万代以及熟悉的“PlayStation”标志，再往右手边看去就能寻到并不陌生的“Microsoft”Logo。



■玩家们现场体验着Kinect的特殊魅力。

微软香港参展ACGHK的经历已经有10年以上，索尼香港今年首次参展，打破了以往以来微软独占头筹的局面。而索尼香港这次更是下了血本，将展台直接放在了入口最显眼的位置，展台面积也很大，当中包括活动舞台、主机展示、新作试玩、“360港币旧机换PS4”以及巨大的多罗猫模型。由于索尼展台对面就是满眼皆高达的万代展台，万代摆着巨大的星创强袭高达的位置正好对着索尼“360港币旧机换PS4”的区域，那里同时还在贩卖着诸多特价的PS3游戏与PSV游戏，所以两边聚集的人群可谓是把路堵得都快看不到地面了，当时原本打算去买张《刺客信条3》中文版的秋沙雨看到那人群瞬间就给跪了。

在“天时”和“地利”方面索尼可谓是占据了优势，最后一项“人和”就更是亮出了杀手锏，第一天的三上真司与《自由战争》制作团队活动，第二天的近藤季洋、寺泽善德和小高和刚到场，第三天的桝田省治和户井田健一的现身，无一不让到场的媒体与玩家们大饱眼福。《邪恶深处》中文版的闪电公布与《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》试玩影像&OP动画初公开更是将现场的气氛炒至最高点。诸多大牌制作人的到场足以看出他们对于中文游戏市场的重视，也让人更加期待今后中文版游戏阵容的壮大。

7月25日《邪恶深处》与《自由战争》

《邪恶深处》中文版震撼公布！全球同步发售！



三上真司受邀来到香港举行见面会可以说是这次香港动漫电玩节最受游戏迷关注的亮点之一，向来比较少露面的三上真司这次是首次来到香港参加这样的大型活动，因此甚至有不少内地的粉丝都前来一睹偶像风采。而三上真司前来宣传的游戏自然是他的最新力作《邪恶深处》。会上，三上以“经典”的头戴鸭舌帽造型登场，身穿一件黑色T恤和牛仔裤。由于帽子遮挡了光线，让这位恐怖游戏制作人脸上也带有一丝“阴森”（误），脸上的胡渣让他显得比照片上苍老了一些。

在见面会上他除了向我们介绍本作的情报之外，还亲身进行了一段试玩演示。虽然只是短短十多分钟的演示，而且也没有新要素或新系统公开，但我们可以看到到本作的完成度其实已经很高了，而且还可以窥探到一些解谜和隐藏要素。比如在一个毫无提示的场景中，三上突然把镜头转向天花板，便发现一个隐藏的小瓶子，将它打落能捡到一把钥匙。他表示游戏中将有很多类似的隐藏要素，需要玩家仔细地搜索场景中的每一个角落。此外他还向我们展示了一些武器和战斗的方法，比如用手枪攻击敌人腿部让其跪下之后，直接上前点火燃烧。还有一把能引爆的弩箭，炸飞敌人之后同样要上前点火燃烧。而当画面变成蓝色的时候便会出现一种无法击倒的敌人，此时必须第一时间逃跑。

另外演示中还有一些比较有趣的小插曲，比如他刚说完“接着来演示一下怎样拆炸弹”的时候，下一秒钟就被炸弹炸飞了。还有忙着解说的时候突然被敌人袭击打空了血槽，接着便笑着向我们解释由于是演示版所以设置成了不会死的。



在见面会的最后，三上真司向我们公布了令人振奋的消息——《邪恶深处》中文版将锁定今年10月15日！与全球同步发售！会后我们还有幸参与了三上真司先生的联访，下面就让我们看看《邪恶深处》制作人向我们透露了哪些制作花絮吧！

《邪恶深处》制作人三上真司联访Q&A

Q：从《邪恶深处》里可以看到很多当初《生化危机4》的影子，请问三上先生您当初所设想的《生化危机4》是不是像现在《邪恶深处》这样子的？

A：其实不是的，制作本作的时候我是想在初代和《生化危机4》之间取个平衡点来制作的。

Q：游戏里面有很多血腥的场面，这是剧情需要还是刻意加上去的呢？

A：从现实的角度来说如果你用刀枪造成伤害肯定会流血的，而且我也不喜欢喷出绿色的血，这样显得很奇怪。而且对于一款恐怖游戏来说，出血镜头更重要的作用是用来营造恐怖的气氛。



Q：本作有没有机会系列化呢？

A：目前还在认真地制作本作，所以以后的事情还没开始考虑。

Q：三上先生您觉得本作跟自己以前的作品最大的不同之处是哪些方面呢？

A：以前我制作的基本上是用枪打倒丧尸的游戏，但这次的子弹非常有限，所以需要玩家用潜入系统，或者用原本设置在那里的陷阱打倒敌人，杀敌的手段比以往的作品要丰富很多。而且以往的作品都是以现实世界为舞台进行的，本作则有精神世界的部分，很多时候玩家会不知道自己是在现实还是梦境中，在这样的状态下，主人公要想办法从大屋中逃出去，这种设定也是跟以往最大的不同之处。

Q：本作有没有多结局的设定呢？

A：关于本作的结局目前还不能透露更多，但是即使通关，本作仍然会留下很多谜团，让喜欢本作的玩家去想象和研究的。

Q：三上先生制作了很多恐怖题材的游戏，为什么您会这么执着于制作恐怖游戏呢？

A：我从学生时代开始就很喜欢看恐怖题材的电影，可能是受这个影响吧。

Q：您觉得生存恐怖游戏的前景怎样呢？

A：说实话我也不清楚，我只是制作我想制作的游戏，所以不一定会被大众接受。我们通常是先有一个构思，然后在开发的中途再考虑怎样加入一些迎合大众的元素。所以做出来的作品会不会被大家喜欢是不知道的。

Q：游戏中突然出现的神秘人是系统设定随机的，还是主角发展了某些剧情才触发它出现的？

A：那个神秘人是在特定的地点随机出现的。

Q：三上先生制作本作的时候是怎样在恐怖和乐趣之间取得平衡的？

A：这也是制作本作过程中比较令人头疼的地方之一，如果制作纯粹恐怖游戏的话只要设置无法打倒的敌人就行了。但是生存恐怖游戏要有打倒对方的手段，这个设定本身就会让游戏的恐怖感下降很多。为了将恐怖感提升上去，所以又加入了打倒敌人之后必须点火烧掉的设定。

Q：三上先生有没有考虑在本作中加入多人模式呢？

A：没有，毕竟恐怖游戏如果人多了就变得没那么恐怖了。制作本作的时候光平衡性就已经很难把握了，如果还要加入多人模式就更难了。所以即使最初有设想过，但从实际情况考虑还是决定不加入多人模式。

《自由战争》“都市国家对战”战火蔓延亚洲！

作为今年 PSV 暑假的头号共斗大作，而且中文版要到 8 月份才到来，所以 SCE 还请来了《自由战争》的三位制作人来港举行活动。他们分别是制作人吉泽纯一，游戏设计师保井俊之和总监制冢本高史。但《自由战争》日文版在 6 月 26 日的时候已经发售，因此自然不会有新情报公开，所以三位制作人主要是向我们介绍这款游戏的特色。虽然活动的人气比不上三上真司，但三位制作人将现场的气氛带动得相当活跃。活动中还特别宣传了“都市国家对战”的模式，届时亚洲地区除了香港、台湾、东京之外还有新加坡、越南、印度等周边地区的帕拉普提冈也将会参与到对战中。

而目前，在日版已经发售的现在来看游戏也暴露了不少问题出来，我们的记者在之后的联访中也针对这些问题向制作人进行了提问，下面我们看看联访中三位制作人的一些 Q&A 吧。



《自由战争》制作人员联访Q&A

Q：自由战争是一款强调联机的游戏，为什么联机补丁不一开始就整合到游戏里面，而是要过了两个月之后通过补丁形式发布呢？

吉泽：因为本作有很多丰富的内容，我们希望大家一开始先好好体验游戏的“100万年刑罚”这个主线剧情部分，之后再一起参与“都市国家对战”这第二部分内容，为自己的城市努力，体验游戏另一部分的乐趣。



Q：为什么自由战争里没有防御这个设定呢？

保井：因为我们设计这款游戏的时候我们是希望玩家多去回避敌人的攻击，以考虑怎样躲避攻击为主，如果加入防御的话，玩家可能只会过于依赖防御。

吉泽：所以考虑到这一点我们设计了荆棘这样的道具，为玩家提供一种更自由的移动手段，让大家在战斗的时候能更积极地移动。

Q：为什么自由战争里不像其他游戏那样有装备的要素呢？

保井：因为如果有装备要素的话，玩家追求好的装备可能就会穿着相同的衣服出战了，我们是希望避免这种情况的。

Q：“天罚”任务会不会取消随机的设定，改成随时可以接呢？

保井：因为在剧情设定上，天罚对帕拉普提纲来说是一场灾难，本身难度也是很高的，如果没有了随机性就无法体现出“灾难”这个特点，所以会维持这个现状。

Q：目前游戏NPC的AI设定得非常低，甚至连回避敌人攻击都不懂，是故意设定成这样的么？

冢本：如果AI设定得太高的话，玩家在游戏中的作用就会变得薄弱。要将这个AI设定得刚刚好是比较难的。实际上玩家是可以给同伴下达指令的，我希望大家可以活用指示系统来改变局。

Q：今后会不会通过更新包加强同伴的AI呢？

吉泽：我觉得AI的强弱固然重要，但更重要的是玩家能根据战局判断，并有目的地给他们下达正确的指令。当然我们今后的更新包也会再进一步调整，让AI能做出更符合玩家指示的行动。

Q：游戏中的市民都是成功减刑了100万年之后才成为市民的，那按道理说他们是很厉害才对，为什么反而要让我们去保护他们呢？他们不应该比我们更强么？

保井：因为《自由战争》世界里也有体力劳动和脑力劳动两种人。玩家是属于体力的那种，而我们要救的那些市民是通过脑力劳动完成了减刑成为市民的。

吉泽：就好像我们现实中也有人生下来就很有钱，也有人要为了生活而努力。《自由战争》的世界观中就是要反映出现实生活中这种社会阶级差异的问题。

7月26日《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》与“《枪弹辩驳》系列”

《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》制作人现场试玩与OP动画震撼初公开！

在 ACGHK 第二天，我们首先迎来的是 Falcom 的社长兼《轨迹》系列”的制作人近藤季洋以及《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》的主题曲演唱者小寺可南子，在现场举办的活动里，主持人身穿黎恩的 Cos 服装登场。近藤制作人还现场公开了《闪之轨迹Ⅱ》的游戏片段，并由近藤制作人亲自操作。顺便一提的是，在开始试玩之前，OP 动画的后半段刚好切换到了现场的大屏幕上，当时正好进行到苍之骑神与灰之骑神的一骑讨片段，包括小编在内的现场玩家们的情绪瞬间就高涨起来，这毕竟是本作的最大看点之一。



在现场试玩的影像里，游戏的主菜单界面是一个人倒在岩石地上的黎恩，天上飘下朵朵雪花，看着令人心疼。进入游戏本篇之后观众们可以看到担任第三势力母舰“卡雷贾斯”的舰长换成了人见人爱的学生会长托娃，掌舵手更是变成了安泽莉卡，让人不由得开始在意起卡雷贾斯的前任舰长——劳拉的父亲光之剑圣亚尔赛德子爵的去向。为了避免剧透，近藤制作人在现场试玩时选择了一个通缉魔兽的委托来进行演示，地区之间的移动可以依靠卡雷贾斯来进行，而进入地图之后玩家的移动手段也变多了，在前作第四章限定的骑马以及只在剧情里出现过的摩托车在本作里也能够自由使用，在骑摩托车的时候车身的纹样变成了以亚莉莎为主题的痛车，引起现场观众们的一阵大笑。

在进入战斗之后社长首先演示了在本作里新追加的S-Break，紧接着是在前作中只能在限定剧情里使用的黎恩特有的系统“神气合一”与“骑神召唤”。黎恩在“神气合一”状态下时，包括HP与MP在内的基本参数都会翻倍，战技的演出也会产生变化，在此期间如果发生追击的话，黎恩的Cut in也会变成白发灼眼的状态，如此BUG的“神气合一”自然是有回合限制的，三个回合之后就自动切换回了通常状态。紧接着的是最近刚公开不就的“极限增长（Over Rise）”，在该状态下的两位角色能够连续行动数回合，普通攻击与战技必会打出追击，导力魔法的发动也没有咏唱时间。黎恩特有的“骑神召唤”和“神气合一”一样有着回合限制，不过庞大的HP与极其震撼的攻击力保证了它在战斗时作为王牌的可靠性。

原本在试玩时近藤社长有机会让队友们全爆S-Break然后用本作的新系统们将通缉魔兽一口气连死，不过近藤制作人为了讲解系统而一步步地走，通缉魔兽在没有被延迟或施加Debuff的情况下可谓是马力全开，最后战场上就只剩下黎恩1人以及两位还没换上场的后备队友，近藤制作人不得不苦笑着宣告试玩结束。

在试玩结束后，“《轨迹》系列”的御用歌姬小寺可南子登台，今天她还了这次活动特地穿了《闪之轨迹Ⅱ》菲的服装。她现场演唱了《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》主题曲《闪光的行踪》，现场还首次公开了《闪之轨迹Ⅱ》的开场动画，一时间将现场的气氛炒至最高点。

在会场上近藤制作人还公布了亚洲版《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》限定版的内容，除了游戏本体和广播剧CD之外，还有《空之轨迹SC》男主角约修亚的换装（黎恩用）、女主角艾斯蒂尔的换装（亚莉莎用）、壮游埃雷波尼亚帝国必备下载内容包、四种不同造型的桌历型迷你原声带（包括黎恩、克洛、亚莉莎和菲四种）。这些特典在日版里都是各家店铺限定的特典，全入手的难度要比该限定版难上不少，所以本次限定版的内容可以说是非常厚道。



《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》制作人近藤季洋联访Q&A

在现场活动开始之前，香港索尼为媒体们安排了一场制作人联访。虽说是联访，但采访的时间较为宽松，小编提出的不少疑问都得到了近藤季洋制作人的回答，也有不少猛料在其中。顺便一提，在最后小编问起关于克洛的问题时，坐在近藤制作人旁边的小寺可南子表示她最近才刚刚开始玩《闪之轨迹》，而小编的提问与近藤制作人的回答给她实实在在地来了一发剧透。

Q：请问一下《闪之轨迹Ⅱ》中文版能够继承《闪之轨迹》日文版的存档吗?

A：基本上来说不管是中文版的存档还是日文版的存档都能够继承到《闪之轨迹Ⅱ》。

Q：那么《闪之轨迹》的DLC能够继承到《闪之轨迹Ⅱ》里吗?

A：是可以的，不过日文版的版权DLC（例如店铺限定的换装）可能没办法，不过在PSN购买的换装是可以继承到续作里的。

Q：既然前作的服装能够继承到《闪之轨迹Ⅱ》里的话，那么克洛的换装也能够继承吗?

A：克洛在《闪之轨迹Ⅱ》里已经是敌人了，所以嘛……我不说大家也知道的。

Q：有考虑过推出《闪之轨迹》的中文版设定资料集吗?

A：这牵扯到角川的出版关系，所以关于这点我一个人也是无法做决定的。不过角川在中国这边也出版了不少书籍，如果可以的话我会尝试着和他们进行沟通来推出中文版的设定集。在游戏发售时本体都会附带一本比较薄的设定集，那里面的内容已经是全中文的了。

Q：自从近藤社长您接手Falcom之后，旗下的游戏都开始有不同程度的转型，例如“《轨迹》系列”开始偏向于故事性，“《伊苏》系列”开始加强战斗要素，近藤社长您在制作游戏的时候都是专门意识到这方面的侧重点来进行制作的吗?

A：原本Falcom旗下游戏的制作理念我们都会很细心地来进行设计，我们手上的最大王牌就是注重细节的剧情，以这理念来进行的游戏制作最后就演变成了“《英雄传说》系列”，乃至现在正在推出的以该系列为基盘的“《轨迹》系列”，关于这点我平时不用着重说明，旗下的制作人员也会意识到这部分来细心制作的。而相反的，关于“《伊苏》系列”我们在制作前一定会开一次制作会议，我们的想法则是将有趣的、易上手的、动作性强的东西加入其中，哪怕没有剧情，亚特鲁（“《伊苏》系列”的主角）也一直不会说话，也能够引起玩家们的探索欲望，一直战斗下去也不会觉得厌烦。关于这些制作理念在我接手Falcom之前就一直存在着了，而在我接手之后那就更要注重这些理念的发挥。

Q：在此前公开的PV里有两位尚未公开的角色出现，他们是什么身分呢?

A：指的是在PV里和菲战斗的两个角色吗？关于这两个角色的话还请期待日后的情报，他们和菲都是有很深的渊源，菲在入学之前一直都是猎兵团的成员，请从这方面来尽情



● 新闻资讯 NEWS & CONTENTS

新闻专题

想象吧。

Q：在《闪之轨迹》里有不少极具魅力的角色登场，近藤社长在其中最中意的角色是哪一位？

A：这个问题经常让我造成困扰，因为就像是在问我“您的这么多孩子里你最喜欢的孩子是哪一个”一样（笑）。在前作里我一直很喜欢尤西斯，在《闪之轨迹Ⅱ》里，帝国的内战成为了故事的舞台，他在这样一个舞台上身处什么样的环境，又将作出什么样的行动都是很值得关注的，在队友之中，他所面临的抉择是非常残酷而严峻的，而即使如此，尤西斯也会始终贯彻着属于他的理念来做出行动。

Q：贵社关于次世代主机PS4有没有什么新动作呢？例如像是把《闪之轨迹》两作推出合集这类的。

A：关于PS4，我们在主机发售前就已经开始着手研究这一平台了，实际上也有关于PS4的作品在水面下慢慢进行着筹划了，不过目前还没法公开，还请各位稍等一段时日。

Q：在《闪之轨迹Ⅱ》的系统演示中角色的动作比前作更加自然，那么能不能给前作推出一个让角色的动作变得和《闪Ⅱ》一样自然的升级补丁？

A：《闪之轨迹Ⅱ》的角色动作是完完全全地进行了一次重制，所以通过升级补丁的方式来让《闪之轨迹》的角色动作变得和二代一样的话是很困难的。届时还请各位在《闪之轨迹Ⅱ》里尽情享受焕然一新的角色动作吧。

Q：此前在日本游戏杂志有公开关于前作存档继承到《闪之轨迹Ⅱ》的消息，当中也有提到关于绊事件的条件。那么要怎样才能达成存档继承的要求？是要让角色之间的Link值达到一定程度，还是要达成某些绊事件？

A：在后夜祭里选择的角色才会在继承存档时反应到续作的主线之中，例如劳拉，如果各位有看日本游戏杂志的话应该会比较了解，在未继承前作剧情的情况下劳拉的台词是“我将作为Ⅶ组的剑”，而在继承了前作剧情的情况下这句话就会变成“我将作为你的剑”，男性角色也会有类似的台词变化。

Q：包括克洛吗？

A：当然也包括克洛。

Q：那如果在二周目或者没有继承存档的情况下想要看变化过的台词的话要怎么办呢？

A：关于这点我也不是了解得很多，不过据说是像《碧之轨迹》那样在开头以选项的方式来选择角色。

Q：目前《闪之轨迹Ⅱ》还有未公开的角色吗？

A：目前在日本那边已经差不多全都公开了。在剧情里将会成为关键点所在的应该就是贵族联合的角色吧，例如凯恩公爵以及聚集在他们身边的人对于黎恩等人来说都是需要小心应付的人物。

Q：在《闪之轨迹》之前作品的角色会在本作里登场吗？

A：前段时间刚公布的消息里，从《空之轨迹》开始登场的结社“噬身之蛇”的成员会在本作登场，既然《空之轨迹》的角色有登场的话，那么《零之轨迹》、《碧之轨迹》里登场过的角色也会再次出场。在结社里被称之为“执行者”的队伍里也会有新角色登场，一般来说像约修亚或铃这些“执行者”们都会有自己的编号，在本作里“执行者”No.Ⅰ的新角色也会登场。还有就是之前我也提到过，帝国篇和克洛斯贝尔篇的故事基本是在同一个时间轴上进行的，所以身为克洛斯贝尔篇主要角色的罗伊德或莉夏等人也将会在玩家们意想不到的地方登场。

Q：从《空之轨迹》到《闪之轨迹Ⅱ》，“《轨迹》系列”至今为止已经推出了不少作品，而刚开始接触《闪之轨迹》的玩家也许还不了解之前的作品，有没有打算为照顾这些玩家群而在游戏里加入用语辞典之类的新手引导？

A：基本上来说我们在游戏里都会以非常自然的形式让玩家们了解到此前的故事，例如通过在游戏里发售的《帝国时报》这类杂志来了解背景故事，而《闪之轨迹》这方面我们则是准备了前作回顾的影像来照顾没有接触过前作的玩家。还有就是“《轨迹》系列”的作品一般来说在各处都有书架，调查书架的话也能够看到不少和以前作品有关的内容。



《枪弹辩驳 绝望再现双重包》夏末发售决定！



在《闪之轨迹Ⅱ》的活动结束之后索尼的展台前就聚集了一群极具个性的Coser，身材惹眼的绝望姐妹江之岛盾子和战刃骸，手持黄油的大和田纹土，抱着兔兔美娃娃与PSV的七海，让人立刻猜到了接下来的活动主题。在“《轨迹》系列”现场活动结束后不久就到了《枪弹辩驳》的活动，与制作人寺泽善德一起登场的还有“《枪弹辩驳》系列”的编剧小高和刚，两人和现场的观众们一起回顾了《枪弹辩驳》与《超级枪弹辩驳2》的游戏概要，然后宣布两作的合集——《枪弹辩驳 绝望再现双重包》将于今年8月21日发售，售价558港币。需要注意的是这部是两款游戏中文版的合集包，而并不是像日版《枪弹辩驳1+2 Reload》那样两个游戏集合在一张卡里的形式，里面还包括了TV版动画《枪弹辩驳 希望学院与绝望高中生 The Animation》第一话的DVD。

在介绍完《枪弹辩驳 绝望再现双重包》之后制作人播放了《绝对绝望少女》的最新PV，不过《绝对绝望少女》的中文化目前还尚未确定，我们期待着日后的佳音。

“《枪弹辩驳》系列”制作人寺泽善德和编剧小高和刚联访Q&A

Q：在《绝对绝望少女》故事开始时苗木等人已经加入了希望组织了吗？

小高和刚（以下简称小高）：这个嘛……就请期待游戏本篇吧。本作首次在游戏里加入了过场动画，过场动画的制作是交给和《枪弹辩驳》TV版动画同一个制作组来进行的，在剧情的关键之处都会有动画插入，来加强剧情的演出。

Q：为什么不把《绝对绝望少女》制作成像前两作那样的推理冒险，而是制作成了一部第三人称视角的射击游戏呢？

小高：由于本作是属于外传向的作品，原本出于服务粉丝的角度出发的话做成推理游戏是比较合适的，不过《枪弹辩驳》的制作小组（包括我在内）是一个忠实于自己制作欲望的团队，所以我

说服寺泽制作人，说“既然是外传作品，不如就尝试一下制作成其他类型吧”。不过不管是冒险还是第三人称射击都是易于被消费者接受的游戏，近年来在日本也比较流行手游，不过身为一个制作这类游戏的制作人员，我更加想要尝试一下制作其他类型游戏的感觉。不过尽管游戏类型变了，但是游戏的根本依然是《枪弹辩驳》，动作部分也不是很难，说不定还能通过这部作品吸引到新的玩家。

Q：在制作游戏期间，寺泽制作人您如果和小高之间意见不一的话会怎么办？

寺泽善德（以下简称寺泽）：小高他可不会这么轻易向我屈服（笑）。经由一代、二代然后到现在的《绝对绝望少女》，我都会以最大限度地让小高的剧本得到实现。

小高：不过我也有听取过制作人的意见啊。不过像是二代的结局，制作人他一开始其实是很反对的，不过我最后还是很坚持地按照了原本的结局来弄，现在看来成果显著不是吗？

寺泽：从结果上来看的确是没错（众人笑）。

Q：在《绝对绝望少女》里登场的新角色们是来自希望之峰附小的小学生，那既然有小学的话，会不会有初中或大学之类的分部呢？

小高：这个嘛……初中估计是有，今后可以从这个方面来添加一些新设定之类的（笑）。比起一开始就把世界观做得很大，我比较偏向于按部就班慢慢完善世界观，刚刚虽然说添加新设定，不过对我来说系列的剧本创作就像是连载一部周刊漫画那样，目前还有这样那样没有提到的细节，所以最终来说这些小细节也不是不可能成为剧本的一部分。

寺泽：毕竟留给玩家们一些想象的余地会比较方便我们发挥。

Q：在之前的活动结束上，寺泽制作人您说过以前作品里的角色将会在《绝对绝望少女》里登场，能够告诉我们谁会登场吗？

寺泽：这个目前连日本那边都还没有公布消息呢，还请各位稍等一段时间，期待日后的情报公开。

小高：大概人气排行榜里排名比较靠前的角色会登场。

Q：在之前播放的《绝对绝望少女》的PV里，有一幕是苗木丸将子弹射向黑白熊之后就进入黑白熊的操作视角，玩家能够自由操作黑白熊，我个人认为那个很有意思。假设今后推出以江之岛盾子为主角的游戏的话会考虑加入类似的要素吗？

小高：还有这种设想啊。江之岛盾子本身也是我非常喜欢的一个角色，也曾想过让玩家以盾子的视角来体验故事，不过正因为她在故事里占据的分量太大，所以在这类外传作里我们还是决定让腐川之类的角色来担任主役，从另一个角度来体现盾子的魅力。

寺泽：如果“《枪弹辩驳》系列”能够持续活跃十年的话，在当中说不定就会有一作是以盾子为主角的游戏。

Q：例如讲述在一代之前盾子是如何操纵黑白熊来让世界陷入绝望之类的。

寺泽：你说这主意怎样？（看向小高）

小高：可以拿来参考一下。

Q：回顾一下寺泽制作人以前曾参与制作的游戏，其中动作游戏占了很大一部分，而您又是为什么想到要制作“《枪弹辩驳》系列”这样一个推理冒险游戏呢？

寺泽：这个问题的答案很简单，那就是因为小高交给我的游戏企划非常有意思。虽然我之前做过很多动作游戏，不过这并不代表我执着于动作游戏，我更想制作的是“有趣的游戏”，所以尽管最终做出来的是推理冒险游戏，但是这游戏很有趣不是吗？



▲寺泽善德（左）和小高和刚（右）。

Q：“《枪弹辩驳》系列”前两部作品都是以文字作为主要的游戏进行方式，而这次的《绝对绝望少女》变成了以动作为主的形式，刚刚寺泽制作人也说了“《枪弹辩驳》系列”今后还会继续发展下去，那么今后推出新作的话又将怎样将这两种游戏形式融合到作品当中去呢？

小高：如果是说《枪弹辩驳3》的话那估计还会是和以前一样的推理游戏形式。而且《绝对绝望少女》虽说是第三人称的射击游戏，不过“《枪弹辩驳》系列”的玩家还是比较偏好于文字游戏的形式，也有不少人不擅长动作游戏或者射击游戏，在日本那边的玩家也是如此。所以为了照顾粉丝们，我们在难度的设置上并没有太过严格，在一般的动作游戏或者射击游戏里，敌人都是一窝蜂地涌出来的，而在《绝对绝望少女》里，玩家有很多“言弹”可以使用，将这些“言弹”以解谜的形式来进行排列组合就能够一下子将黑白熊们一网打尽。所以哪怕是不擅长动作游戏或者射击游戏的粉丝们在本作里也能够尽情地享受到游戏的乐趣。本作虽然看起来像是个动作游戏，其实解谜的成分占得比较大，而且本作的文字量也很大。

7月27日 《跨越俺的尸体前进吧2》与《火影忍者 终极忍者风暴 变革》

《跨越俺的尸体前进吧2》中文版发售日确定



▶桝田制作人向大家介绍初回限定版的内容物。

原本预定于日文版同步发售的《俺尸 2》中文版未能如约而至，不过在 7 月 27 日的舞台活动上，中文版的最终发售日确定为 2014 年 9 月 4 日，同时也会推出与日版相同的初回限定版，提前预约的话还能得到豪华双重特典——“稀有神祇”的下载代码以及初代游戏的漫画特辑。中文的序章试玩版也将在同一时间配信。

舞台活动中，“《俺尸》系列”的制作人桝田省治首先登场，与玩家们展开互动。桝田制作人穿着相当随性，不过衬衫的样式倒是和游戏风格颇为贴近。配合现场播放的游戏影像，他向大家介绍了本作独特的世界观、故事构想的由来以及基本游戏系统等等，他也略显骄傲的表示，像《俺尸 2》这样个性十足的游戏，就算在日本游戏业已不多见，希望玩家们能够好好享受。之后便是游戏影像的演示，虽然大部

分都是此前已经公开的画面，但各种华丽的招式演出还是非常引人注目。



▲各职业的必杀技演示令人热血沸腾。

之后，在游戏中为小可配音的声优福圆美里以一袭蓝白和服的装扮登场，应该是为了配合游戏浓厚的大和风韵。福圆小姐不仅声音好听，长相也非常甜美，尤其是平常撇着嘴的时候，透着几分俏皮的感觉。她登场时，舞台下的欢呼声明显高过制作人登场的时候，看来还是“心怀不轨”的观众居多啊。小可在游戏中充当着引导玩家的角色，戏份相当充足，为了表现出她可爱又大大咧咧的性格，福圆小姐配音时在说话的节奏上做了特别的处理，活动中福圆小姐也做了一小段现场的配音表演，声优们果然都是怪物一般的存在啊。



▲福圆小姐进行现场配音演出。



到了派发纪念品的环节，虽说规则上是看谁举手最快，但其中暗藏特别的技巧。一位元气满满的女玩家被福圆小姐选中，而一名系列真饭则高举日文限定版，果不其然，这成功引起了制作人的注意，毕竟顺带宣传一下限定版也没什么不好嘛（笑）。各位读者以后如果参加类似的活动，也可以抄上一两件显眼的家当，绝对比空着手更有说服力，真爱就要勇于表现出来才对嘛。



▲看到有玩家带着日文限定版，桝田先生显得相当开心，并且兴致勃勃地向现场的玩家们介绍了起来。



▲制作人与幸运的粉丝们合影留念。



▲带着“小可”耳朵装饰的索尼展台SHOW GIRL。

《俺尸2》制作人桝田省治联访Q&A

问：为什么隔了15年这么久的时间，才推出续作呢？

桝田省治：其实在开发完一代游戏之后就有制作续作的想法，但那个时候资金方面有些问题。前作一开始的销量只有两万套左右，并不是非常理想，但在此后的时间里销量超过了50万套，是一个长卖的作品，资金上的问题也得到了解决。关于这些数据都是我们自己花心思去收集的，因为在日本。一般只会统计一周或者一个月的游戏销量，过了五年十年便完全无人问津，因此几乎没有人了解前作的具体销量。

Q：桝田先生之前说过，《俺尸》是可以玩20年的游戏，那么现在您觉得是否达到了这个目标呢？

桝田省治：关于自己理想的点其实很难定位，不过自己想要做的东西已经做到了。玩20年是比较夸张的说法，不过玩上个10年或者15年还是没有问题的。

Q：《俺尸2》的日版已经发售了，游戏的品质是否达到了您的预期呢？

桝田省治：就游戏目前的情况而言非常满意，至于后续的发展和影响力，还需要多观察一点时间。

Q：《俺尸2》和现在和主流游戏的玩法很不一样，那么游戏是如何定位的？想要吸引什么样的玩家群体呢？



桝田省治：本作确实采用了比较独特的系统，就算在整个日本游戏界都很少，年龄较小的玩家可能是比较难以理解。不过据我所知，不仅有年轻人在玩，甚至还有五六十岁的玩家，而女性玩家所占的比例也不少。

Q：如果推出续作的话，会增加新系统吗？

桝田省治：目前还没有推出续作的想法，我个人也更想去尝试制作一些新的作品。不过随着游戏在海外发售，我们也会认真听取海外玩家的意见，作为下一个作品的参考。

Q：本作系统比较复杂，在制作的过程中有遇到什么困难吗？

桝田省治：和其他RPG相比，玩家在本作中花费的时间会比较多，因为我们提供了很高的自由度。也正是因为这样，开发过程中排错难度很大。

Q：前作的封面是一个真人小男孩，为何本作没有延续这样的风格呢？。

桝田省治：这可以算是制作秘闻了，因为前作中负责原画的的左岛小姐（同样也是本作的原画师）对自己的作品要求很严格，因此作画的速度比较慢，最后由于实在没时间专门绘制封面了，只好用真人代替。另外，当年封面上的那个小男孩，现在已经是一个拳击手了。

Q：作为本作中小可的声优，福圆美里小姐有没有玩过前作呢？

福圆美里：我自己并没有玩过，但是有看过身边不少朋友在玩。这次配音的角色很有特色，我也努力地去诠释出她可爱的一面。

Q：是否有考虑将前作高清化后，在家用主机平台上推出呢？

桝田省治：这个问题还是交由厂商来决定吧，身为一个制作人，我更多的是考虑如何将游戏做得更好。

《火影忍者 终极忍者风暴 变革》舞台活动，制作人化身卡卡西，繁体中文版11月9日同步推出！

在《火影忍者 终极忍者风暴 变革》舞台活动开始之前，主持人特意卖了一个关子，让大家猜一猜制作人的打扮，当然我们在之前的采访活动中已经见识了这份“惊喜”。在众人的欢呼声中，Cosplay成卡卡西模样的制作人户井田健一帅气登场，这种特别的宣传方式可谓效果十足。且不说户井田先生在身高体型上都和卡卡西颇为相似，制作精良的服装、假发等道具也不由得令人感叹，官方COS就是不一样。只不过压低的护额以及面罩遮住了他大部分的脸庞，现场无法一睹制作人的容貌，有点可惜。

户井田先生坦言，这是他第一次COS成卡卡西的模样，不过在《火影忍者》的角色中，他最喜欢的还是阿凯老师。既然制作人都大玩COS，那肯定要和动漫展上的Coser们来点互动，于是围观群众中的几名“晓组织成员”就被邀请到了舞台内侧近距离观摩，倒也颇为有趣。之后户井田制作人亲自向玩家们介绍了游戏中的各种新要素，包括收录100名以上的可用角色、新模式——忍者武斗祭和忍活剧、以及各种华丽的合体奥义，CC2对《火影忍者》游戏的完美诠释再一次展露无遗，令人完全无法拒绝。



▲本作参战人数达到系列之最。

为了更好的展示本作的对战模式，索尼还邀请了系列老玩家上场，“真刀实枪”地上演了两场忍者对决。第一场战斗演示中，两名玩家分别选用“宇智波带土”和“宇智波止水”，这时候户井田制作人也不忘向玩家们介绍，止水是本作中速度最快的角色。双方玩家的实力比较平均，你来我往打得有声有色，止水与鼬的合体奥义更是帅气无比，最终技术较为纯熟的止水一方获得了胜利。第二场战斗则是鸣人与佐助的宿命对决，其中鸣人是九喇嘛形态，佐助则可以发动须佐能乎。战斗开始后，使用佐助的玩家就展现出了压倒性的实力，几个华丽的连段将对方打至眩晕状态，几乎没有还手的余地，出色的发挥让制作人也不禁为其呐喊助威。之后鸣人一方虽然用合体奥义成功命中对手，但已经无力回天，佐助和鼬用合体的血轮眼奥义为战斗画上休止符。不得不说，比起单纯的影像介绍，这种真实的对决更容易勾起玩家的购买欲。



▲第一场战斗，宇智波一族的对决。



▲制作人与上台演示的玩家合影。

《火影忍者 终极忍者风暴 变革》制作人户井田健一联访Q&A

Q：户井田先生为什么会选择COS卡卡西老师?是因为最喜欢他么?

A：其实我平常很少有COS的机会，不过开始参与游戏宣传工作后，便能够趁机扮演一下另一个自己。我很喜欢卡卡西，不过他只是我喜欢的众多角色之一。

Q：机械鸣人这个角色并不是由漫画作者岸本老师设计的，在游戏中引入的初衷是什么呢?

A：在游戏开发初期我就想着能不能加入一些原创的东西，于是大家便设计出了机械鸣人这个角色。

Q：那么机械鸣人有什么与众不同之处么?

A：他不仅是原创角色，我们也为他创造了专属的故事，讲述了他的来历。从设定上来说他只是一个没有思维的机械，但随着剧情的发展，玩家也会逐步感受到他的情感波动与变化，这点非常有趣。



Q：游戏中角色有三种战斗模式，会不会因为团队组合的不同，出现某个角色不能选用某种模式的情况?

A：不会有这样的问题，因为在之前的作品中，某些角色只有固定的战术，但在本作里所有角色都有觉醒奥义，因此任何战斗模式都可以自由选择，战术上也会更加丰富。

Q：本作收录的角色有100名以上，如此多的数量，在平衡性上如何把握呢?

A：对于每个角色，我都尽量设计并发挥出他们自身的特色，不过性能上的强弱区分在所难免。

Q：那么您觉得哪些角色的实力更强呢?

A：角色强弱很大程度上与玩家的打法相关，没有办法进行很明确的定义。如果从上手的角度来说的话，我个人觉得九尾模式的鸣人和佐助都很不错。

Q：本作已经涵盖了漫画中的大部分角色，那么是不是意味着这是系列的完结作品呢?

A：角色方面确实收录非常全面，有一种终极版的感觉。不过之后漫画中也还会有更多新角色登场的，我们也会持续加入新元素，开发新的作品。

Q：那么如果漫画完结了，系列游戏也会跟着完结么?

A：关于漫画的发展和进度我无法发表太多的意见，但我个人当然希望漫画能够持续连载，我也会不断关注。

Q：系列游戏在PS3平台上大获好评，那么是否有在PSV平台上推出作品的想法?

A：通过PS3平台，我们可以在大屏幕上制作出华丽的画面、营造出如同电影版的感觉，因此我更希望在PS3上持续发展这个游戏。而希望系列登陆PSV平台的呼声似乎并不高，暂时也没有在PSV平台上推出系列作品的计划。

Q：那么有没有在机能更强的PS4平台上推出新作的想法呢?

A：距离本作的发售其实还有一段时间，因此也暂时还没有后续作品的计划。不过PS4是个很有魅力的平台，如果有机会的话我很希望尝试一下。



进击最前线

当《刺客信条 大革命》的消息铺天盖地展开的同时，不知大家是否还记得当时育碧一同公布的《刺客信条 彗星》，如今这颗彗星正式亮相，并更名《刺客信条 叛变》，其登陆的平台为 PS3/X360，这对于还未购入次世代主机的玩家无疑是极好的消息。除此之外，育碧还公开了新作《健身趣》，以游戏诠释健身的概念虽然不新鲜，但本作从目前公布的信息看来可以说是同类游戏的佼佼者，值得期待。

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽



刺客信条 叛变

Assassin's Creed Rogue

●简介

一直以来，"《刺客信条》系列"的主角都是刺客兄弟会中的一员，而根据近年来《刺客信条》游戏来看，大有将兄弟会死对头圣堂骑士洗白的趋势。近日育碧正式公布了即将于 11 月 11 日发售的 PS3/X360 新作《刺客信条 叛变》，在本作中玩家将扮演名为谢伊・帕特里克・科马克（Shay Patrick Cormac）的男子，谢伊本是兄弟会刺客的一员，在其遭到兄弟会背叛后，他转而成为了一名圣堂骑士，并立志摧毁刺客组织。因此在本作中，玩家可以首次在系列中以圣堂骑士的视角体验《刺客信条》的世界。

游戏的时间设定于《刺客信条 Ⅲ》以及《刺客信条Ⅳ 黑旗》之间，描写了 18 世纪中叶英法七年战争的故事，在本作的承上启下作用下，北美刺客故事的篇章会变得更加完整。本作为各位玩家带来了大量的可探索区域，包括大西洋极地水域、阿帕拉契山脉等。前两款作品中广受好评的海战也理所当然地保留了下来，玩家在游戏中将驾驶名为莫里根号的破冰船，在冰原中进行前所未有的冰上海战。值得一提的是，本作的 PS3 版将同步推出繁体中文版，不过 X360 版目前还没有中文版的消息，实在是不小的遗憾。【文：伽蓝】

- ●机　种：PS3/X360
- ●类　型：动作冒险
- ●发行商：Ubisoft
- ●发售日：2014 年 11 月 11 日

●亮点细数

"《刺客信条》"系列首次扮演圣堂骑士

大幅强化的冰上海战

代号真实 创世之姬

Code:Realize ~ 创世の姫君 ~

●简介

Otomate 在"《失忆症》系列"上尝到了"失忆"的甜头之后，趁热打铁地在进行平台转移的同时推出了这部全新的作品《代号真实 创世之姬》。故事的舞台是英国伦敦，女主角加尔蒂亚是一个全身寄宿着剧毒的少女，她所将碰触到的东西都会腐败或溶解，在她被英国军当做怪物抓捕之时，大怪盗鲁邦将其救出。加尔蒂亚于两年前就丧失了记忆，为了找回记忆，她决心前往伦敦去寻找自己的父亲。本作的人设绘师 mico 代表作为《猛兽使与王子殿下》、《十鬼之绊》，其圆润而充满幻想气息的人设风格深受玩家们好评，剧本西村悠则是执笔过"《绯色的碎片》系列"、《夏空的独白》等知名乙女游戏作品的人气作家，OP 与 ED 的演唱者是曾为动画版《薄樱鬼》演唱过片尾曲而大受好评的 mao，从制作阵容上可以想象本作在玩家群里的期待值之高。本作的发售日与系统详情还尚未判明，更多消息还需等待官网的进一步公开。【文：秋沙雨】

- ●机　种：PSV
- ●类　型：文字冒险
- ●发行商：Idea Factory
- ●发售日：2014 年秋

●亮点细数

Miko精美的人设

强大的声优阵容

扑朔迷离的世界观设定





健身趣

Shape Up

●简介

身体是革命的本钱，任何人都拥有保持身体健康的义务，但进行传统的健身时，玩家往往可以发现健身过程又累又枯燥，从而失去了坚持健身的动力。即将于11月中旬推出的Xbox One独占游戏《健身趣》很有可能改变这种情况，《健身趣》强调以游戏互动的方式诠释健身，将以往健身的艰深转化为欢乐的游戏过程。比如传统的俯卧撑变成顶起大象脚得分的小游戏，锻炼腿部肌肉的高抬腿训练变成了用全身游玩的音乐游戏，通过游戏乐趣以及双人竞技等要素，在享受游戏的同时不知不觉间就会得到意想不到的健身效果，一举两得。

借助Xbox One新一代Kinect摄像头的捕捉技术，游戏可以将玩家的一举一动准确地反映到屏幕上，并记录玩家在游戏过程中的卡路里消耗。游戏不同的游戏模式可以满足不同的健身需求，“快速游戏”提供的是指定肌肉群的90秒集中训练，“任务模式”则是在游戏中虚拟教练的指导下，实现长达一个月的健身计划。另外，本作还将同步推出繁体中文版，有兴趣的玩家不妨留意一下。

【文：伽蓝】

- ●机　种：Xbox One
- ●类　型：体育
- ●发行商：Ubisoft
- ●发售日：2014年11月

●亮点细数

以游戏的方式诠释健身

健康有趣的亲子游戏





告别枯燥无味的传统健身吧!



御姐虐杀僵尸的新旅程!

御姐武戏Z2 混沌

お姉チャンバラZ2 ~カオス~

●简介

《御姐武戏》系列”以御姐们虐杀僵尸为卖点，暴力要素十足，在整体的设定上颇似美国的B级片。作为最新作，《御姐武戏Z2混沌》将于10月30日登陆PS4平台，将实现60帧/秒的流畅画面。本作的登场角色有4人，除了神乐和沙亚野之外，还有彩和咲一同登场。玩家在游戏当中可以自由切换角色使用。本作延续系列特色，以高速度的动作连击以及血腥的画面表现作为卖点，在此之上加入了复数角色同时攻击以及对BOSS战时解放攻击等要素，这势必让游戏的爽快感更上一层楼。本作还对应PS4手柄的触控板操作，以此实现一些直观的操作方式，在操作感上也将会实现更高层次的进化。【文：时雨】

- ●机　种：PS4
- ●类　型：动作
- ●发行商：D3 Publisher
- ●发售日：预定2014年10月30日

●亮点细数

爽快的手感

暴力要素

大江户锻造师

大江户BlackSmith

●简介



如果您只剩下一年的性命，你要怎么度过这最后的时光？《大江户锻造师》的男主人公告诉我们，他将燃尽最后的生命与各位充满魅力的女主角们一起做羞羞的事情。是的，在这样一款新作中，玩家将以江湖作为舞台，扮演一名因为不治之症而剩下一年生命的锻造师。在这短短的一年中，玩家需要让他不断地赚钱以让其到青楼与各位女主角们调情，从而超越顾客的关系，建立亲密的恋爱情感。为了赚钱，玩家需要将制作出来的刀和装饰品卖出去，因此需要操作主人公和伙伴们一起进入迷宫打倒怪物并且取得矿物素材等。突破迷宫进行清算后，回到店里的工房进行制作，随着制作的品质和强化的等级差异，能得到的金钱也会有所区别。在赚到钱后，玩家可以和女主角们进行面对面的亲密接触。本作有三位女主人公，分别名为清花（CV：千叶泉）、朝香（CV：辻静香）和夕雾（CV：伊藤静），分别对应的是害羞温和型、拜金卖萌型和神秘端丽型，总有一位适合您！

【文：时雨】



将剩余的生命投入到无限的把妹事业中!

- ●机　种：PSV
- ●类　型：角色扮演
- ●发行商：日本一
- ●发售日：预定2014年11月27日

●亮点细数

精美的游戏画风

别树一帜的游戏系统

热点追踪 深度解读业界动向 全面剖析要闻因果 NEWS REVIEW

Rime 濒死经历造就的艺术精品

这款以其美术风格而令人陶醉的游戏 灵感来自一次溺水意外

ICO+塞尔达+行——这就是玩家对《Rime》的评价。这款充满艺术气质的新作，以其出色的美术设计和独特的氛围，成为又一个独立游戏之星。而它的灵感，其实来自制作人Raul Rubio Munarriz的一次溺水意外。

其实那次意外是他自己的错。当时他与女友一起去度假，他们在地中海游泳。她是一个游泳健将，他想要让她刮目相看，于是提出游泳比赛——看谁先游到2公里外的游标那里！他们成功地游到了游标处，当时他已经筋疲力尽，但是假装只有一点累。他让女友先游回沙滩，自己在游标那喘口气。

“那游标很滑，我没抓住。当时我想那就慢慢地、不用力地游回沙滩吧。结果只撑了30秒，我就开始慌了。我拼命地想游起来，但是我的身体完全不听使唤了，就那样我溺水了。”Raul回忆道。

在那样的时刻，Raul突然获得了一种前所未有的感受，那是关于失去的深刻痛苦。后来被女友的哥哥救上岸后，他想更深刻地摸索这种感受——在游戏里。



▲幻想般的旅程将由《Rime》开启。

“溺水的时候，在很难受的同时，产生了强烈的消逝感，那是生命的流逝。很奇怪的是，我马上感到自己要死了，却没有在思考死亡，我想到的是离别，比如与家人的离别。”

那一刻的感受，Raul到现在还记忆犹新。那是一种超现实的感受，在《Rime》中将要捕捉这种感受。

《Rime》在去年的德国GamesCom游戏展公布之后引起轰动，这对Raul来说是个意外，制作团队也没想到它会如此受欢迎。这家团队位于马德里，叫做Tequila Works，此前他们的代表作是恐怖动作游戏《Deadlight》。

Raul说，《Rime》被很多人拿去与《ICO》、《塞尔达传说 风之杖》对比，这让他感到亚历山大，因为他从来没想到这一点。“一个小小的独立游戏，能够有这么大范围的关注，完全出乎预料。能够与那样的巨作相比，让我们不得不重新审视游戏，我们要满足大家的期待，否则将会被期待压垮。”

《Rime》尽管已经公布了一年，但对外透露的内容并不多。游戏讲述一个小男孩漂到了一座神秘的岛上，他要用自己能够找到的东西揭开谜题，在岛上探索，对光的使用是一个关键。探索、互动与发现是游戏的三大核心。游戏中不会有战斗，这是在策划初期就定下来的。玩家扮演的只是一个孩子，那种找到传说之剑、然后利索地斩杀怪物，这样的设定在Raul看来意义不大。“《Rime》将会是更加贴近心灵的体验，在故事层面它能与所有人产生共鸣，同时又有足够的深度，能够触及你的内心深处。”

在首次展出成功后，开发团队做出的总结是要标新立异。“我们要让它变得独一无二，而不是变成像《ICO》那样。”Raul说。

除了主角之外，游戏中将不会有其他人类，也不会有对话。“我们眼中的故事不是NPC出来给你任务，”Raul说。“小岛本身就是一个角色，我们要让这个岛来讲故事，它会对你的存在做出反应。海鸥与野猪会对你做出反应，因为你

「这不是一个非黑即白的游戏，不是只有正义和邪恶。我们要挑战玩家认为理所当然的东西。这是一个解谜冒险游戏，但并不表示你要做的是到处翻箱倒柜。」

本不应存在于岛上，你是一个入侵者。”

“那座岛是世外桃源，但这并不代表你一开始看到的东西就跟后面看到的一样。这不是一个非黑即白的游戏，不是只有正义和邪恶。我们要挑战玩家认为理所当然的东西。这是一个解谜冒险游戏，但并不表示你要做的是到处翻箱倒柜。你会看到场景很美，但是有某些地方不太对劲。这一切是谁建造的？”

《Rime》的美术总监是Jose Luis Vaello，他曾负责了《恶魔城 暗影之王》。本作的场景，是按照他童年时想象地中海设计的。“我们大部分都在小时候去过地中海度假，所以里面有很多童年的记忆。”Raul说。“我们热爱地中海的阳光。”另外一些美术灵感来自西班牙画家萨尔瓦多·多明哥、华金·索罗拉以及意大利画家乔治·德·基里科。Jose对本作的美术风格有非常清晰的构想，那就是要成为动起来的油画。从色调的选择到物体的材质，都要有很好的平衡。这一切并不是要做出装逼的艺术效果，而是为了提升游戏体验。“光”与“声”是本作的关键。

《Rime》要让玩家看到一个前所未见的世界，从孩子的角度来观察这个世界，一切都是新奇而令人兴奋的。你会不断想要看到更多。这就是《Rime》的精髓。每一次来到这个岛屿，都会有不同的感受，会沉醉在美景之中。而不是由某个故事带着玩家走。

那么，《Rime》与“失去”的主题有和关联？Raul说：“在游戏中，你失去了自己的家，被海浪冲到了一个荒无人烟的岛上。你将会有强烈的孤寂感。当你失去了某些东西，会经历好几个阶段，才会接受事实，这就是这款游戏还有它的故事所要讲述的。”

在那次差点淹死之后，Raul的人生有了很多变化。他的女友后来成了他的妻子，他们有了一个孩子，然后他彻底失去了睡个好觉的梦想。当然，他再也不想回到那个沙滩还有那个游标，“我讨厌那地方。”他笑道。


■《Rime》有着优秀的美术设计。

《最后生还者》的剧本秘诀

两名“主演”因游戏而获得权威大奖

游戏叙事获得认可

《最后生还者》成为史上HD化速度最快的游戏之一，相隔如此之短的时间，PS4版依然成为整个业界关注的焦点，更是今年暑期PS4的主力大作。为了对本作进行推广，索尼在游戏发售前展开了全球巡回的宣传活动，Jole和Ellie的声优和“体优”参加了这一系列的宣传活动。

被问到《最后生还者》剧情上的成功秘诀时，Joel的声优兼体优Troy Baker谈到了HBO的经典西部剧《死木》。该剧制片人其实原本想要拍摄一部古罗马史诗剧，但是根据电视台方面的要求进行修改，结果变成了一部西部剧。虽然故事背景彻底改变，但是故事中的三大要素却保持不变，那就是——社团、资本主义和腐败。Baker认为，决定好故事的关键因素，就是这种“普世真理”。他认为《最后生还者》也存在这种通用要素。

《最后生还者》的故事核心就是“如何拯救世界？”与一般游戏不同的是它对于“世界”的定义，在末日之后的世界里努力求生的人们——Baker认为在现实中人们其实也会碰上类似的情况，“无论你过的是怎样的人生，总会碰到一些情况，如果没有妥善处理，可能会要了你的命。”

《最后生还者》的故事核心就是“如何拯救世界？”与一般游戏不同的是它对于“世界”的定义，在末日之后的世界里努力求生的人们——Baker认为在现实中人们其实也会碰上类似的情况。


▲ Troy Baker与Ashley Johnson参加了最近的《最后生还者》PS4版全球巡回宣传。

Ellie的扮演者Ashley Johnson是一名电视演员，她因为对Ellie的精彩演绎而获得了一项BAFTA（英国电影电视协会）大奖。Ellie说：“Joel与Ellie的关系可以设定在任何地方。玩家可以与这些角色产生共鸣，因为他们不是战士或者超级英雄，他们有足够的毅力却也很脆弱。这感觉更真实。”

《最后生还者》并不是一个完美无缺的游戏，玩家经常也会遇到犯傻的AI或者有问题的关卡设计。但它的剧本水平明显比同期游戏高了一大截，很少有一款游戏能够令人对其故事与人物如此难忘，能够将角色刻画得如此栩栩如生。很多评论家甚至认为它代表了游戏剧本的顶点。自从本作在2013年6月发售以来，其累计销量已经超过700万套，获得了70多项业界大奖。

Troy Baker参与开发了100多款游戏，包括《泰坦天降》、《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》等大作。虽然这些游戏也获得了大量权威奖项，但是Baker认为公众对《最后生还者》的反响与其他游戏都不同。“在它发售之前也有很多炒作，这是所有游戏都一样的。游戏发售后，有很多人跟我说他们对它的个人感受，对其他游戏大家会说‘我等不及要拿这游戏的奖杯了’，而《最后生还者》完全不同。有人跟我说他们要是早

玩到这游戏就好了，其中探讨的很多话题也是一直困扰他们的。”在媒体上，对于《COD》之类大作，通常报道的是“销售了多少多少万套”或者“首日销售额多少亿美元”，而对《最后生还者》的报道则是难得地集中在内容层面。

横跨影视与游戏三栖的Ashley Johnson说，很多不怎么玩游戏的人也对《最后生还者》非常关注。“我在电影和电视圈的很多朋友都不怎么玩游戏，但他们却都听过《最后生还者》，他们对我说‘尼玛，这让我有点想玩游戏了啊！’”

“玩游戏的人现在都已经长大了，已经成为一个更有眼力的群体，他们需要更好的故事。”Ashley 说。

《最后生还者》的 PS4 版除了画面升级到 1080p、增加了 DLC 以及照片模式和语音评述之外，故事和游戏内容方面并无变化。Baker 认为这是一件好事，不会破坏原作的氛围。“我记得过去有一段时间很流行将黑白电影变成彩色，然后加入很多技术。技术上说彩色当然更好，但是失去了原作的味道。”

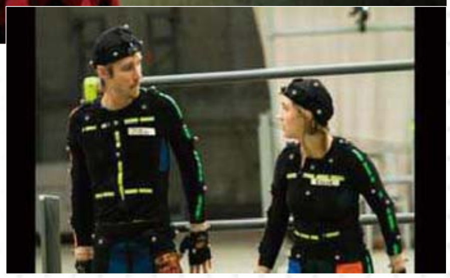
顽皮狗社区经理 Arne Meyer 表示，现在他们还没有决定《最后生还者》未来的发展。而 Ashley 和 Baker 认为，且不说未来是否会续作，采用这种叙事方式的游戏肯定还会有。“剧本是关键，应该成为整个制作过程的基础，其他都为此服务。只要有一个非常好的故事，自然能够吸引人们。”Baker 说。

Ashley 认为，游戏与其他娱乐形式相比，好处在于世界观的建造。“最明显的优势是你可以让玩家在里面待很长的时间，电影与电视都无法让你完全代入到故事里，你无法对角色感同身受。在游戏里你还可以做出一些能影响结果的决定，这是在电影与电视剧里不可能做到的。”



■ Ashley Johnson 是一名电视演员。

虽然很多人认为《最后生还者》是一款电影色彩很浓的游戏，但 Baker 认为它的本质还是一款游戏，那种为了电影感而制作的游戏是难以做到这种高度的。“有一条非常危险的线是你不能触碰的，那就是做一系列过场动画，偶尔按几个键就了事。我认为很多人只是想做一部有互动性的电影，因为他们对游戏的信心不够。故事与游戏性应该是互相支撑的，我们的游戏中有一些关卡就是因为无法支撑故事而被砍掉，也有一些过场动画因为无益于游戏性而被取消。”



▲ Troy Baker 与 Ashley Johnson 在进行动作捕捉。

Baker 认为游戏在叙事的功底方面完全可以达到电影或电视的高度，关键在于各方面要素的平衡。“电影是被动媒体，而游戏是非常主动的媒体。我认为这就是游戏一直在崛起并超越其他媒体的原因。游戏能够有很多独特的叙事方法，当我坐下来玩《最后生还者》，我就是 Joel 或者 Ellie，我对这个世界会产生重要影响，你会对自己行动的结果产生共鸣，而这是在其他地方感受不到的。”

> 在媒体上，对于《使命召唤》之类大作，通常报道的是“销售了多少多少万套”或者“首日销售额多少亿美元”，而对《最后生还者》的报道则是难得地集中在内容层面。

视频自媒体 游戏传播革命

YouTube上拥有数百万甚至数千万粉丝的游戏草根名人正在迅速增加

网络视频直播的名人们正在崛起，YouTube 和 Twitch 的一些草根玩家开始具备成为重要游戏传播渠道的实力。前不久，YouTube 名人 PewDiePie 被主流媒体曝光年收入超过 400 万美元，引起各界广泛关注。通过这些草根视频直播渠道，动辄可实现几百万甚至几千万的曝光量，效果甚至超过一些主流媒体，而且直接面向目标消费群。因此厂商开始将其视为一个重要广告投放渠道，而这些视频自媒体也开始影响游戏的开发过程。

《战争机器》制作人 CliffyB 说：“现在我相信游戏是否能有好表现，跟它能够产生多少有趣的 YouTube 视频有着直接的关联。现在是 YouTuber 们的天下了！”著名游戏制作人 John Ardussi 也在其博客中说：“我们已经决定改变下一款游戏的类型与玩法，使其能够在我们生活的这个心世界里获得关注。”

现在游戏开发者需要考虑的不止是游戏是否



▲ YouTube 的一些草根玩家开始具备成为重要游戏传播渠道的实力。

好玩，还要让游戏变得好看，让它变成视频之后在网上传播能够引起大家的兴趣。YouTube 的草根名人 SeaNanners 与 Syndicate 合伙开班了一家新公司名为 3BlackDot，最近他们刚刚推出了新作《丧尸杀手组》，在游戏中他们变成了可操作的角色。游戏开发者们不止是在热门视频前投放贴片广告，也将人气 YouTuber 加入到他们的游戏中。

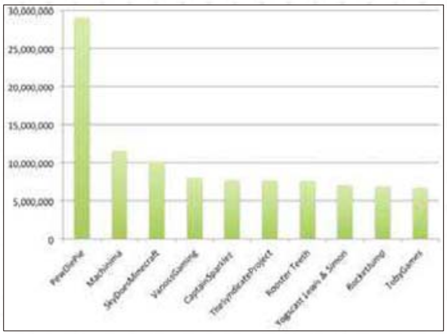
那些没有积极与 YouTuber 合作的游戏，也正受到 YouTube 的影响。很多游戏在未完成状态就发售了，上市之后再根据玩家的反馈进行修改、打补丁和推出 DLC。于是来自 YouTuber 的热门相关视频可能决定游戏的修改方向。

PewDiePie 的游戏视频是在 YouTuber 中最具代表性的，虽然其他视频制作者都有各自的风格，但归根到底都是让网友看他们打游戏，游戏的过程，以及他们对游戏风趣的评述与夸张的反应，是其吸引网友的关键。这些视频制作起来其实比 IGN 等游戏网站的专业游戏评测视频简单得多，但是却凭借其更加接地气的风格而备受欢迎。PewDiePie 说："看我的节目就像和朋友一起玩，看着他们打游戏。我的粉丝对于他们所看的东西有不同的兴趣点。"

PewDiePie 目前已经成为 YouTube 上最具人气的频道，收听观众有 2900 多万。除了他之外，其他高人气的游戏频道还有：Machinima（1161 万）、SkyDoesMinecraft（1022 万）、VanossGaming（807 万）、CaptainSparklez（779 万）、TheSyndicateProject（775 万）、Rooster Teeth（767 万）……其他百万以上听众的游戏频道还有十几个。YouTuber 们的数量还在迅速增长中，其中有个人制作者，也有 Machinima 那种有发行商提供支持的准官方制作单位。

有关注就有经济利益。PewDiePie 所属的 Maker Studios 已经被迪士尼收购，收购价格高达 5 亿美元。迪士尼执行官 Kevin Mayer 说："我们早已注意到很多年轻观众在 YouTube 上面花很多时间……我们想要推动自己尽快深入到该领域，以一种更高质量的方式。" Maker 有很多游戏之外的节目，但是观众最多的还是游戏类型。这起收购至少说明了一个问题：主流媒体公司开始对 YouTube 的自制内容产生浓厚兴趣。在迪士尼之后，必定会有其他资本跟随进入，而资本化运作将会促使此领域进一步高速发展。所有传统媒体公司都拼命地跟随潮流，生怕被时代所遗弃，因此迪士尼的率先行动势必产生跟风效应。事实上探索频道已经收购了网络视频制作公司 Revision3。

通过这些草根视频直播渠道，动辄可实现几百万甚至几千万的曝光量，效果甚至超过一些主流媒体，而且直接面向目标消费群。因此厂商开始将其视为一个重要广告投放渠道，而这些视频自媒体也开始影响游戏的开发过程。



▲ PewDiePie 的频道成绩依然令人瞩目。

一些围绕 YouTuber 的新公司也将涌现。靠单打独斗闯出来的 YouTuber 们，将会以团队的方式，制作出更精良的节目。同时也会有专业的市场与营销团队，与发行商深度合作，挖掘商业潜力。发行商们已经盯上了 YouTube 的这种宣传方式，会主动寻求合作。因为这些 YouTuber 频道的订阅用户都是游戏最直接的目标消费群体，因此效果是立竿见影的。由此能带来多少零售销量的增长无法统计，但是由其导入到网游的用户消费是可以统计的。《Guns of Icarus Online》的开发者 Howard Tsao 说，他们的游戏上线当天，YouTube 的视频就带来了 3.5 万美元的充值收入。

玩家自制 YouTube 视频的另一个好处在于，它不像广告那样明显，不会全程对游戏进行各种吹嘘，它对待游戏的立场与方式更像一个普通玩家，因此更接地气。视频制作者通常是在吐槽，总能博得观众一乐。不管游戏本身质量如何，这些视频本身总是十分有趣的。只要有趣，就能让人对游戏本身产生兴趣，不管这种吐槽是正面还是负面的。把雷人的游戏里最雷的地方拿出来吐槽，同样可以变得充满乐趣，从而让人产生试一试的冲动。

不过请 YouTuber 做游戏视频的行为也引来一些关于其合法性的质疑。因为大部分 YouTuber 发展起来的时候都是与商业利益无关的，用户因为它们的内容有趣、没有软广告才关注他们。当他们的规模做大之后，悄然转变成了软广告，而观众却浑然不知。这其中被认为可能存在不恰当的隐瞒行为。美国联邦贸易委员会的 Mary Engle 说："通常来说，如果广告人员或营销人员付钱请人写歌功颂德的评测，评测者必须向读者告知这一点，而且这种告知必须清楚明显，必须放在醒目的位置让读者看到。"

但是也有一些类型的游戏可能因为 YouTube 的传播遭到重大打击，比如那些"看过之后就没必要去玩"的游戏类型，包括某些解谜类游戏，以及极其忌讳剧透的游戏。YouTube 节目中若是将游戏的重要内容展示出来，可能就没法卖了。因此《Fez》的开发者 Phil Fish 最近在 Twitter 上炮轰 YouTuber 们"肆意传播游戏内容以牟利"。

与 Phil Fish 有相同感受的游戏发行商也不少，任天堂就是其中最有代表性的。任天堂认为，YouTuber 是在利用他们辛苦做的游戏牟利。所以任天堂经常向 YouTuber 们发律师信，要求他们撤掉视频，或者分享他们的广告收入。目前任天堂正在拟定一个相关计划，可能要求 YouTuber 将任天堂游戏视频相关的部分广告收入分给任天堂。不过这种做法引起了强烈的网络反弹，不少知名 YouTuber 和玩家抨击任天堂"太贪婪"。这可能也会对任天堂游戏的网络曝光度造成较大的负面影响，最后导致得不偿失。

相比之下，有些发行商采取了更积极的合作方式。他们让 YouTuber 在自己的视频中放上对应游戏的网购地址，凡是通过此链接购买的游戏，YouTuber 可以获得一定比例的抽成。这对 YouTuber 和发行商都是共赢的行为。

各种公司参与到 YouTuber 的视频幕后，将其个人行为变成了一种公司行为。这些公司有时是扮演经纪人的角色，主要是拉广告业务，有时他们也会帮助提升节目质量，或者想办法增加观众数量。比如 PewDiePie 的 Maker 工作室就相当于代理其广告业务的经纪公司。YouTube 将这种公司称为"多频道网络"，简称"MCN"。知名女演员 Felicia Day 也开办了一个 MCN，名为"Geek and Sundry"。还有喜剧演员 Chis Hardwick 创办的 Nerdist，这家公司同时为网络和电视制作节目。随着 YouTuber 经济效益的显现，越来越多的资本与传统传媒进驻成为必然，而这难免会潜移默化地改变这些视频内容的特色。不过无论如何，努力迎合观众的口味是始终不变的方向。视频自媒体让热爱游戏的草根玩家多了一个成名的渠道，这对整个业界终究是件好事。

也有一些类型的游戏可能因为 YouTube 的传播遭到重大打击，比如那些"看过之后就没必要去玩"的游戏类型，包括某些解谜类游戏，以及极其忌讳剧透的游戏。YouTube 节目中若是将游戏的重要内容展示出来，可能就没法卖了。



在读者们看到这期UCG的时候，被戏称为“肉展”的China Joy已经落下了帷幕。虽然每年都被玩家们吐槽展会内容醉翁之意不在酒，但起码今年的CJ有着一个值得所有玩家关注的内容，那就是Xbox One国行版的售价还有发售日公开。关于具体公开的细节，各位读者可以在本期的报导当中读到，而本期的编辑议题，小编们将要分成三方，根据目前的情况，谈一谈到底国行版Xbox One值不值得买。

统筹 稀饭　文 UCG众小编　美编 心の永恒

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

游戏情报站

编辑议题

编辑议题 EDITORS DISCUSSION

正方 国行必须买买买！



既然Xbox One进入到中国，就必须遵循中国的国情和规则。锁区这事在情理之中，试想一下，如果国行主机能无障碍地运行其它区域的游戏，那么相关部门设下的审核制度就相当于根本不存在，作为一款想继续在国内销售的主机，这是不可能的事情。而在售价上，微软也不是傻子，对于国内的许多人而言，游戏机还算是新鲜事物，微软必须下大力气去推广，加上国内的税也比较高，这样的定价也算是可接受的范围。对于沉寂了多年的国内游戏市场来说，微软的这一步是划时代的一步。只要游戏能跟上步伐，我支持国行的决心就不会动摇。也请各位玩家给这部主机多些宽容，只有这样我们今后才有可能真正体验到属于我们的核心游戏。



▶除了主机本身附加的内容，微软自己在官方网站上也增加了一些预定Xbox One国行能够获得的优惠，例如机身贴纸和徽章。

反方 水货才是真的好



之前一直没有入手微软主机的习惯，但是其众多美式大作着实非常具有吸引力。自从微软宣布X1会推出中国行货之后，小游便一直把目光聚焦在国行版本上，期待着能通过正规渠道玩到自己心仪的游戏。但随着消息逐渐浮出水面后，不得不说还是有些许失望。4299人民币同捆Kinect的价格倒还在情理之中，但因为锁区的关系，也只能微笑着对它说再见了。对我个人而言应该会选择港版首发的《FIFA15》同捆版，虽然国行的百事通视频服务很吸引人，但对于一台游戏机而言，不能第一时间玩到最新的游戏，那其他的只能算浮云了。



▲港版Xbox One的售价的确有吸引力。

正方
国行必须买买买！



百视通为本地化所做的努力有目共睹，但是本地化也限制了国行的受众，这是一把双刃剑，无法鱼与熊掌兼得。国行玩家能够以低价享受到大部分顶级大作的中文版，顺便尝试一些国产的游戏和附带的影视内容，但代价是往往无法第一时间享受最新发售的游戏。坦白说，对于培育新市场而言，国行Xbox One已经做得很好，也足够实惠和吸引人了，而实际上各大渠道商的预订量并不低，也许国行就是新用户们最好的选择。但国行游戏同样需要核心玩家的支持，介意小修小补的人毕竟是少数，因此个人希望看到非国行主机能运行国行中文游戏，如果能曲线救国，也未尝不是一种双赢。

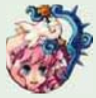


看来只要一涉及到运营政策，微软的公关就会乱成一团，这一点在国行Xbox One的公布时也得到了很好的体现，在发布会刚举行到结束后的一小段时间内，关于到底这台主机锁不锁区的传闻简直变幻莫测。当然，会关心这个问题的说到底还是核心玩家，一般用户估计连锁区是个什么东西都不知道，而且估计也不在乎。更重要的是，我们核心玩家眼中的水货优势对于目前国行的目标用户来说其实不一定存在，哪怕在传闻中8月大更后的Xbox One会直接对应简体中文，本土化的游戏内容和保修还有视频点播服务都是暂时无可替代的。所以对于想要购买Xbox One的国内玩家来说，其实价格并不是最大的考虑因素，锁区也不是，而是你到底打算用这台主机做什么，是一个人独享并随时第一时间享受最新的游戏产品，还是为长远的家庭需要考虑，想要让父母和伴侣还有子女都能够享受到这台机子的娱乐功能。如果玩家的需求是后者，国行绝对是一个优于水货的选择。



无论是从价格定位，还是从锁区政策上看，国行版Xbox One显然都不是“核心玩家”们的最优选择，其中道理不必我多说，大家肯定已经心知肚明了。而对于只想享受影视服务的用户而言，这么个大块头除了碍眼以外不会有第二个用处。那么很明显，国行Xbox One瞄准的便是这两个群体的交集——百视通在视频内容运营上具备相当强大的实力，国行游戏虽然存在严格的审核门槛，但随着市场的开放和制度的完善，相信情况也会越来越好。今后在本地特色服务的支撑下，小部分的游戏缺失反而不是太大的问题，更何况国行游戏可是原汁原味的简体中文版。因此对于那些闲暇时既想看看电视，又想玩几把主机游戏的人而言，国行主机将会是一个不错的选择。而作为一名普通玩家，我相信给予行货更多的支持，才会让整个市场环境朝着更好的方向发展。

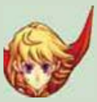
中立
持币观望等定论



对于目前的国行我只能说不支持，最主要的原因就是价格不合适，比港版贵出不少不说，捆绑的服务和购买主机时提供的优惠也不甚给力，加之还锁区，更是泼了一盆冷水。当然现在没有我很想玩的Xbox One游戏也是一方面因素，所以目前决定还是对国行持观望态度。我相信在未来，国行版的价格还是会有下调的空间的，而且“锁区”究竟到何种程度也有待机器正式发售后才能下定论。



▲原以为在Xbox One不锁区后终于不用再买多台主机来玩不同版本游戏的成就饭们如今看来起码都得买两台Xbox One，一台国行，一台水货。



按照微软天猫官方商店的说法，国行Xbox One只能运行国行游戏，而且不能切换卖场区域。也就是说，国行Xbox One不仅锁区，而且锁卖场，等于说海外游戏无论光盘版还是数字版都不能在国行Xbox One。虽然不太相信这是真的，但考虑到这是微软官方的说法，起码暂时只能这么接受。如此价格，加上锁区，我想对于核心玩家来说都是缺乏一些吸引力的。当然像笔者这种成就饭，以及特定游戏饭（如《无冬Online》）肯定迟早会为了国行独有的游戏买上一台，如果这样的游戏多一点儿，玩家最终还是会接受的。只是只买一台国行就玩尽精彩游戏的梦想是不可能实现了。



▲亚马逊的Xbox One预定页面上列出的卖点，非常直观地体现出了微软在中国地区对这台主机的销售战略。

反方
水货才是真的好



由于我早已经购买了美版，因此对于国行问题一直都不是太过关心，如今国行上市在即，如果各位玩家的立场是中立偏核心，那么国行绝对不是你最好的选择，相信没有人会愿意花更高的价钱去“享受”锁区、阉割，如果你现在拥有LIVE账号，在官网上选择国服卖场你就知道什么叫寸草不生，虽然说附带一些视频点播服务，但显然这些是随便一个机顶盒都能胜任的事，因此各位想好好玩游戏的玩家还是绕道吧。



如果从价格上来判断的话我个人会选其他版本，Xbox One的港版价格也趋于稳定，近期发售的台版在首发游戏阵容上也比国行要更加吸引人。现在各国版本包括港版和台版的Xbox One都没有锁区设置，在版本的选择上就自由了不少，而目前国行的锁区已是写在商品销售界面说明上的事实，对于会为了日语吹替而买日版的我来说，肯定会优先选择其他地区的版本，至少目前是不会果断地选择国行。



▲如果你对日语没有阅读障碍并且口语过关，Xbox One日版也的确是蛮有吸引力的。



个人觉得不值，首先不看港币汇率，光这个价码就比港版要贵，而且NBA和英超那些比赛本来我也几乎不看，所以送我也没用，要是送动画我倒是可以考虑。其次是锁区这一点受不了，毕竟现在可以想象以后很多游戏就算能进来也要遭到和谐，除非以后同一款游戏在外国卖59.99美元国而内也卖59.99人民币，不然买一个阉割版不值。如果想玩中文游戏的话，买港版也是一样的。还有就是作为一名广东人我是更喜欢用粤语，国行的Kinect不一定支持粤语，但港版总不可能不支持吧。

●新闻资讯 NEWS & CONTENTS

游戏情报站

编辑议题

编辑视点 EDITORS'OPINIONS



让人看不懂的暴雪全面在线

作为一个“老”玩家——仅指年龄,不是晒资历——我很早就接触过暴雪的作品，大部分和我年龄相仿的80后应该都有接触过《暗黑破坏神Ⅱ》和《星际争霸》，还有《魔兽争霸Ⅲ》，年轻一点的起码应该也玩过《魔兽世界》。回头看来，除了WOW这种必须联网的MMO，其余游戏都没有强制联网需求。这其中当然有时代限制的原因，那时候互联网可没有如今发达，而且暴雪也没有完全构筑好自己的战网。

但是，以WOW为分水岭，到了如今，暴雪把自己当年的拳头品牌都带入了新世代后，其游戏开发理念却有了彻底的转变，那就是尽其所能地把每一款游戏都做成随时在线形式，《星际争霸Ⅱ》需要连上服务器才能够进行游戏，哪怕玩家要进行的只是没有任何联网内容的单机战役，《暗黑破坏神Ⅲ》进行单人游戏同样需要通过登陆服务器来达成。至于暴雪最新的拳头产品《炉石传说》，同样也是需要玩家全程联网。

这种设计和EA曾经推行过的在线通行证可以算是一丘之貉，不过暴雪在网络服务器建设上好歹要比EA像样一些，后者曾经在《模拟城市5》发售时遭遇过服务器崩溃的问题，导致大批玩家买了游戏却玩不上。但是这个设计带来的不便足以让许多只玩单机的玩家怨声载道，凭什么我玩玩单机内容也要连上服务器？这种情况在《炉石传说》推出iPad版之后达到了一个新高峰，作为一款卡牌对战游戏，要联网自然是合理的，问题是玩家玩这游戏不但需要和别人对战，还要组卡牌，以及在练习模式中测试套牌的构成是否合理。在PC版上，玩家反正电脑随时联网，而且客户端支持记住战网账号快速登录，倒也不成问题，但是在iPad上玩家一来不是随时处于Wifi环境——买了有3G功能版本的壕请无视这一点——二来客户端不支持记忆账号，每次都要按一长串的账户和密码，使用体验比起PC客户端简直差了不是一星半点。尤其是在本作推出了副本DLC后，连坐长途车的时候打开游戏组一下新套牌和打打副本都做不到，简直神烦。

但好笑的是，《暗黑破坏神Ⅲ》在登陆家用机后，或许是考虑到主机并非像PC那样随时有网络连接，暴雪果断取消了随时在线的设计，忍不住先玩了PC版的玩家们只好自嘲自己玩的是“收费测试版”。

这种待遇上的差异恐怕和早年暴雪受到盗版问题严重困扰有关，而只要其作品根植于PC平台之上，就必须要想办法应对这一问题。这也是当初EA推出在线通行证的初衷，但用户们对此的反馈却是以负面居多，除了EA本身的服务器质量之外，这种验证方式对游戏进行所带来的影响也是被玩家诟病的原因之一。而在EA已经全面放弃这一套的时候，暴雪还在持续地推行着这一套方针实在让人有点看不懂。

幸好暴雪对于家用机平台的重视程度日益加深，而鉴于家用机的特点，随时在线的设计应该不会延续到次世代主机的身上，看来我只能盼着日后能玩到无需随时连线的家用机版《炉石传说》了，要是能在有触摸屏的PSV或3DS上推出，我不介意买三张哦！（误）

[文：稀饭]

> 但是这个设计带来的不便足以让许多只玩单机的玩家怨声载道，凭什么我玩玩单机内容也要连上服务器？

一场并不自由的战争

《自由战争》日版已经发售一月有余，小幅跳票的中文版也会在8月7日与玩家们见面。发售前铺天盖地的的宣传攻势，让《自由战争》俨然成为了今年最受期待的索尼第一方共斗大作，不过纵然发售后取得了相当不错的销量，但本作依然难逃“半成品”的评价，所谓16人联机的噱头更是不见踪影。就算在游戏发售后的一个多月里，官方进行了积极的更新升级，近期也追加了网络联机补丁，但这款游戏的问题却绝不仅仅是如此便能解决，其根源的问题出在了设计理念上。

剧情缺失

很多共斗游戏的新系列都会将剧情作为突破点，毕竟在核心系统无法尽善尽美的情况下，只要能编出一个好故事也会得到玩家的持续关注，同时也能够形成自己的特色，诸如《噬神者》、《暗魂献祭》等作品，在这方面都有着不错的表现。《自由战争》其实也具备这方面的潜力，以“罪人”为主角的世界观个性十足，天狱与地面的对抗也有众多可供发挥之处。在经历了游戏初期一小段稍显沉闷的牢狱生活后，突如其来的天罚剧情令人眼前一亮，原本以为故事肯定会有激动人心的展开，没想到任务过后双方该干嘛干嘛，几乎没有任何交集，天狱的敌人翻来覆去也都是那两个种类。之后便是一大段更加沉闷的牢狱生活，最终剧情在打败了狂妄得不明所以的BOSS、某同伴突如其来的黑化、某敌方妹子毫无根据的被收入后宫以及莫名其妙出现的神秘男人等一系列“神展开”中戛然而止，着实令人措手不及。可以说毫无逻辑可言的剧情，造就了本作最大的败笔。

怪物贫乏

所谓“共斗”，自然是要有玩家们共同对抗的目标，那就是“怪物”。怪物的外观、动作设计、种类数量等等，都是衡量一款共斗游戏是否优秀的重要组成部分。而《自由战争》在这方面同样不尽人意，各种东拼西凑的人工掠夺者，看似种类不少，实际上无论是外观还是行动方式，几乎是千篇一律。动物形态的天狱掠夺者倒是颇有设计感，但从头到尾算下来也就只有4个种类，就算是一款原创新作，这样的数量也是完全不合格的。更令人难以忍受的是，游戏中后期充斥着大量不合理的车轮战任务，一波又一波长得差不多的敌人足以让玩家心生厌倦，研究的乐趣荡然无存。

野心过剩

纵然在剧情和怪物上有着硬伤，但不可否认的是，《自由战争》是一款很有野心的作品。它并不拘泥于《怪物猎人》所设定好的条条框框，更多地吸取了其他类型游戏的特色元素——快节奏的复活、立体的移动形式、朝TPS游戏靠拢的远程武器操作、强调人与人之间的对抗的等等，这些都与传统共斗游戏大相径庭，我们也不该以传统的眼光来审视它。只可惜野心过了头，最终的成品就如同一道用料丰富，但却不加调味与烹饪的杂乱菜肴，它最大的问题正是对各种新要素缺乏合理的分配与修饰，单独剥离开来看似乎都是不错的点子，但粗暴的组合却并未带来1+1>2的效果。而列举了《自由战争》的种种不足，并不是要大家避而远之，相反这仍然是一款值得尝试的游戏，我们可以体验到它在共斗游戏形式上的诸多新想法。只是对于想要购买中文版，或者持币观望的玩家而言，如果你曾经对本作抱有过分的期待，那么就务必要好好地斟酌一番才是。

结语

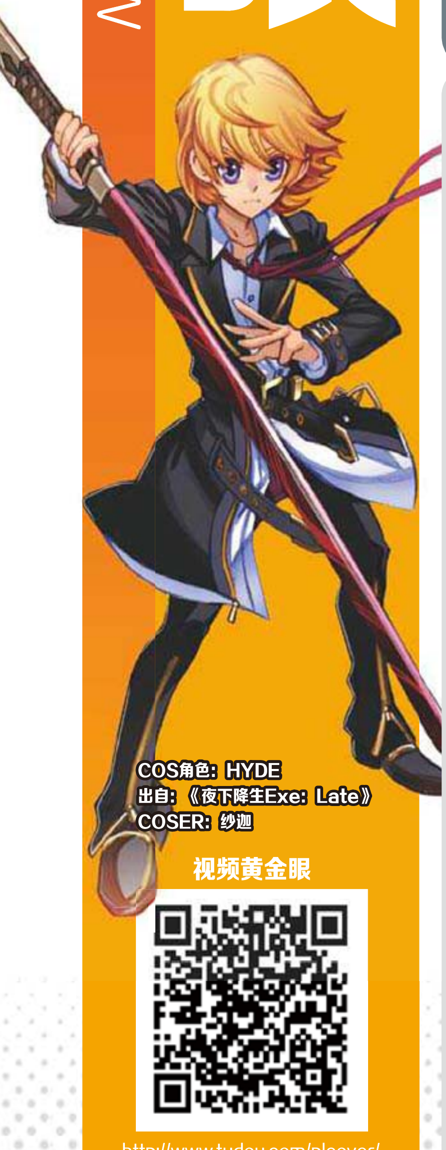
掌机平台上共斗游戏的热潮时至今日仍未退却，新老作品轮番登场，俨然一副百花齐放的盛况，然而这更像是一场并不自由的战争。经典的系列在不断微调中稳步成长，而挑战者们要么逃不出模仿的范畴，要么就是在所谓的“创新”中自我迷失，难成大气。只怕在这股热潮退却之时，我们仍然难以看到一款与《怪物猎人》比肩的作品。

[文：哪尼]



> 只可惜野心过了头，最终的成品就如同一道用料丰富，但却不加调味与烹饪的杂乱菜肴，它最大的问题正是对各种新要素缺乏合理的分配与修饰，单独剥离开来看似乎都是不错的点子，但粗暴的组合却并未带来1+1>2的效果。

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW



COS角色：HYDE
出自：《夜下降生Exe：Late》
COSER：纱迦

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

夜下降生Exe:Late
UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe: Late



PS3 **21**

■Arc System Works ■格斗
■2014年7月24日 ■日版

[游戏简介] 本作是由开发了《月姬格斗》的 Ecole Software 和 French-Bread 共同制作的完全原创 2D 对战格斗游戏。街机版于 2012 年 9 月稼动，PS3 版改编自其最新版本。游戏继承了《月姬格斗》的基调，加入了独树一帜的系统和完全手绘的超清晰精细点阵图。



7 游戏的系统比较新颖也比较复杂，需要一些时间去熟悉。移植工作做得不错，各种模式应有尽有，也有相对简单的收集要素。画面看起来很养眼，帧数也比较足，不会给人落后时代的感觉。游戏安装后读盘时间有明显提高，对战结束时的人物特写画面如果能去掉就够好了。

7 本作由曾经制作过著名格斗游戏《月姬格斗》的 French-Bread 开发，而在实际游戏的观感上也颇具《月姬格斗》的影子，特别是人设风格方面。游戏系统拥有类似于《女神异闻录 4 午夜竞技场》的简易连段，这一定程度上降低了对初学者的门槛。各种一击必杀制作精良，观赏性十足。

7 作为一款原创格斗游戏第一作，却没有一个详细而循序渐进的教学模式；同样没有故事模式存在，也使得本作所面向的玩家群聚焦为纯为对战而来的核心格斗玩家。这两点都不利于拓展受众。**简单与困难的角色上手难度差距实在太大，初学者如果选角不对，很容易丧失修炼下去的信心。**[文：白菜]

跨越俺的尸体前进吧2
俺の屍を越えてゆけ２



PSV **23**

■SCE ■角色扮演
■2014年7月17日 ■日版

[游戏简介] 时隔 15 年之后，"《俺尸》系列"的正统续作终于和玩家见面了。时间的积淀让游戏有了脱胎换骨的变化，尤其是在画面的表现上。而反复"死亡"的核心系统仍然健在，受到诅咒的族人们必须在短暂的生命中不断磨练自己，经历世代的传承与洗礼后向幕后主使者发起挑战。



8 和前作相比，本作最大的进化体现在画面上，柔和的卡通渲染让游戏既有 3D 建模的动态感，却也不失 2D 原画的精致。**略显复古的画风、大和风情的配乐、制作精良的过场动画等等，都让本作充满了艺术感，全程语音更是厚道无比。**不过战斗时视角比较别扭，而重复的迷宫探险或许也会让新玩家感到厌倦。

7 本作是传统意义上的日式 RPG，水墨画般的卡通渲染技术很好地契合了游戏主题风格。迷宫中移动时采用了 2.5D 的视角，地图场景稍显简陋。战斗系统是可见式遇敌配合回合制攻击，本作强调了职业间配合的重要性，刷出大铳职业后清理小怪非常方便，丰富的打法使得耐玩度有所保证。

8 浓厚日式古画风格的画面，出色的配乐都是本作的亮点，可以说是一款非常传统而且卖相不差的日式 RPG 游戏。不过迷宫的结构非常复杂，没有大地图，而且设计的重复度高，使人探索的时候很容易迷路，这是不人性化的地方之一。剧情上夜鸟子这名角色的存在大大抢掉了主人公一族的戏份。

下载游戏

忍者神龟 训练道场
TMNT Training Lair

X360

■2014年7月22日
■免费
■Microsoft Studios ■动作

推荐度 6.0 /10



这款游戏说到底就是为了电影宣传而开发的作品，基本玩法就是《水果忍者》的变体，和《忍者神龟》这个主题倒是有点搭，不过游戏画面素质和内容丰富度都乏善可陈，最大的卖点是免费而且成就颇好拿。可是游戏中虽然充满了忍者神龟元素，但神龟们都几乎不见踪影，令人失望。

DLC

黑暗之魂Ⅱ 深渊王的王冠
Dark Souls Ⅱ Crown Of The Sunken King

PS3/X360

■2014年7月22日
■77港币
■BNGI ■动作角色扮演

推荐度 8.0 /10



本次的追加 DLC 诚意十足！不同于本篇，本次的地图带有地形互动并加入了解谜的要素，变得更加耐玩。这在一定程度上揭示了本系列今后的走向。难度比起本篇的任何迷宫都要高，敌人设计和布置令人印象深刻。遗憾的是 DLC 内容与本篇结合得不算紧密，没有追加奖杯 / 成就也少了一些挑战性。

● 新闻资讯 NEWS & CONTENTS
黄金眼

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 7月28日～8月3日

1 3DS → 妖怪手表2 元祖・本家
妖怪ウォッチ2 元祖／本家
本周 143,777 套 累计 1,973,310 套
●Level-5 ●角色扮演 ●2014年7月10日



2 3DS → 新耀西岛
ヨッシ–New アイランド
本周 33,192 套 累计 91,477 套
●Nintendo ●平台动作 ●2014年7月24日



排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	Wii U →	马里奥赛车8 マリオカ–ト8	Nintendo	竞速	2014年5月29日	18,067 套	578,554 套
4	3DS ↑	太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险 太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险	BNGI	音乐	2014年6月26日	8,849 套	119,407 套
5	3DS ↑	妖怪手表 妖怪ウォッチ	Level–5	角色扮演	2013年7月11日	8,569 套	1,227,267 套
6	PSV ↓	跨越俺的尸体前进吧2 俺の尸を越えてゆけ2	SCE	角色扮演	2014年7月17日	7,871 套	119,336 套
7	3DS NEW	幸福充电 光之美少女 换装集合 ハピネスチャ–ジプリキュア！ かわルン☆コレクション	BNGI	音乐	2014年7月31日	6,712 套	6,712 套
8	3DS NEW	索尼子育成计划 ソニプロ	Imageepoch	模拟育成	2014年7月31日	6,086 套	6,086 套
9	3DS NEW	Fate/kaleid liner 魔法少女伊莉雅 Fate/kaleid liner プリズマイリヤ	角川Games	动作	2014年7月31日	5,532 套	5,532 套
10	PS3 →	夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士 シャリ–のアトリエ ～黄昏の海の炼金术士～	Gust	角色扮演	2014年7月17日	5,258 套	56,434 套

本期日本榜前三名跟上周完全一致，突破 200 万套出货量的《妖怪手表2 元祖·本家》连续4周占据榜首位置。在美版发售4个月后姗姗来迟的《新耀西岛》日版稳坐第二，紧接的第三名则是《马里奥赛车 8》。除了第六的《俺尸 2》和第十的《夏莉的工作室》新作，整个日本榜再一次被老任刷新。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
3DS LL	31,740	-0.20%	946,015
PSV	17,179	-21.50%	725,417
Wii U	9,646	+2.30%	332,722
3DS	7,019	+5.50%	331,595
PS3	6,605	-7.90%	653,377
PS4	5,695	+2.00%	322,699
PSV TV	1,506	-14.80%	54,373
PSP	464	-5.10%	95,421
X360	157	+28.70%	7,394

美国 USA TOP 10

统计期间 7月20日～7月26日

1 Wii U → 马里奥赛车8
Mario Kart 8
本周 36,729 套 累计 924,251 套
●Nintendo ●竞速 ●2014年5月30日



2 X360 → 我的世界
Minecraft
本周 25,928 套 累计 2,819,650 套
●Microsoft Studios ●动作冒险 ●2013年6月4日



排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	3DS →	朋友聚会 新生活 Tomodachi Life	Nintendo	模拟经营	2014年6月6日	20,899 套	201,426 套
4	PS3 →	我的世界 Minecraft	SCE	动作冒险	2014年5月16日	20,526 套	397,088 套
5	XOne ↑	横行霸道Ⅴ Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	2013年9月17日	16,433 套	7,557,403 套
6	X360 ↑	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	Activision	主视角射击	2013年11月5日	16,284 套	5,395,596 套
7	3DS ↓	口袋妖怪X・Y Pokemon X/Y	Nintendo	角色扮演	2013年10月12日	15,969 套	3,626,048 套
8	PS3 ↑	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	Activision	主视角射击	2013年11月5日	11,005 套	3,147,452 套
9	PS4 ↓	COD 幽灵 Call of Duty: Ghosts	Activision	主视角射击	2013年11月15日	10,736 套	1,196,277 套
10	PS3 ↑	横行霸道Ⅴ Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	2013年9月17日	10,657 套	5,507,233 套

美国榜的老面孔在本期悉数归来，其中《横行霸道Ⅴ》近日官方宣布全球出货量已达 3400 万套，相信年底次世代版本的发售将会刺激本作销量再次增长。而接下来 8 月的《暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版》和 9 月的《宿命》等作品将会成为 10 月游戏狂潮的预热，各位是否已经准备好了呢？

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	43,499	-7.9%	3,808,939
XOne	33,514	-4.7%	3,169,698
3DS	23,581	-9.0%	12,654,761
Wii U	22,656	-3.1%	2,705,104
X360	14,099	-0.5%	43,486,563
PS3	6,463	-4.7%	26,216,248
Wii	2,872	-2.0%	41,559,741
PSV	2,591	-4.8%	1,821,476
PSP	402	-1.7%	19,808,929

上表中的PSP包括PSPgo的销量；日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 7月20日～7月26日

1 3DS 已发售3周



妖怪手表2 元祖・本家
Youkai Watch 2 Ganso/Honke

本周 186,747套 累计 1,785,192套

●Level-5 ●角色扮演 ●2014年7月10日

2 Wii U 已发售9周



马里奥赛车8
Mario Kart 8

本周 82,868套 累计 2,286,178套

●Nintendo ●竞速 ●2014年5月30日

排名	机种	已发售	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	3DS	已发售20周	新耀西岛 Yoshi's New Island	Nintendo	平台动作	2014年3月14日	65,395套	532,764套
4	PS3	已发售11周	我的世界 Minecraft	SCE	动作冒险	2014年5月16日	57,492套	923,743套
5	3DS	已发售67周	朋友聚会 新生活 Tomodachi Life	Nintendo	模拟经营	2013年4月18日	52,507套	2,178,918套
6	X360	已发售60周	我的世界 Minecraft	Microsoft Studios	动作冒险	2013年6月4日	46,194套	4,939,198套
7	3DS	已发售42周	口袋妖怪X・Y Pokemon X/Y	Nintendo	角色扮演	2013年10月12日	39,423套	11,453,234套
8	PS4	已发售9周	看门狗 Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	2014年5月27日	29,729套	2,371,390套
9	PS3	已发售45周	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar Games	动作冒险	2013年9月17日	29,442套	17,667,713套
10	PS4	已发售37周	FIFA14 FIFA Soccer 14	EA	体育	2013年11月15日	29,129套	2,315,204套

在缺少美式游戏新作的本期全球榜中，《妖怪手表 2 元祖・本家》同样强势登顶，前三位也跟日本榜相似。而《横行霸道 V》和《口袋妖怪 X・Y》等长卖作品则是又一次出现。排在第 10 的《FIFA14》将在 9 月迎来新作，喜欢足球的玩家千万不要错过。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	117,353	-4.8%	9,092,964
3DS	108,546	-3.0%	44,046,059
Wii U	62,927	+1.8%	6,797,748
XOne	54,867	-4.4%	4,985,909
PS3	48,089	-0.3%	83,018,676
PSV	37,466	-17.4%	8,632,269
X360	28,349	-0.5%	83,004,191
Wii	7,902	+3.2%	100,741,070
PSP	6,007	-1.4%	80,683,633

首周销量对比

日本榜 第6位

跨越俺的尸体前进吧2

PSV ●2014年7月17日 ●黄金眼评分：23



93,775套 ↑0.13%

在续作中，成功复活的主人公一族的最终目标是打倒宿敌“阿部晴明”，解开族人身上的两个诅咒。游戏延续了交神、讨伐等特色系统，在职业方面新增了舍弃族人血缘关系变成狂战士的鬼头，以及能够召唤式神的阴阳士。除了培养队伍进入迷宫讨伐鬼怪，玩家还能够对据点城镇进行投资。本作的画面水墨色彩更为浓郁，网络功能提供了许多玩家间互动的方式，比如“远征”、“结魂”和“养子”。另外，本作在9月也将发售中文版，喜爱日式 RPG 的玩家不妨一试。

跨越俺的尸体前进吧

PSP ●2011年11月10日 ●黄金眼评分：－

93,652套

以“生、死、世代交替”为题材的《俺尸》首次面世是在 1999 年，而在 12 年后登陆 PSP 平台的本作有着更加细腻的画面，对应通信功能，并加入了许多新系统。被恶鬼“朱点童子”诅咒的武士后代短命而无法与人延续血脉，却获得了神的恩惠，与神结合生下子孙的族人正是玩家操纵的角色，在四季变换中族人不断变强，直到打败“朱点童子”。



日本榜 第10位

夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士

PS3 ●2014年7月17日 ●黄金眼评分：25



43,744套 ↓24%

“黄昏”系列的第三部，以化作黄沙的大海为背景，描绘了两位名叫夏莉的炼金术士少女的物语。本作取消了一贯的时间制，以章节的形式推进剧情，两名主角的故事分别展开。场景地图规模更大，战斗节奏更快，调合等系统也进一步完善，还加入了新的日常课题系统，使之成为既是集大成也是充满了新鲜感觉的一作。

艾丝卡&罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士

PS3 ●2013年6月27日 ●黄金眼评分：24

57,712套

在 PS3 平台的本作中玩家能够首次选择双主人公进行游戏，从轻松日常的艾丝卡到表现严肃世界观的罗杰，都有着不一样的游玩体验。战斗方面，从以往的 3 人增加到包括 3 名后卫在内的 6 人队伍，无论是速度还是战略性都有显著的提高。标志性的调合系统有着等级和技能等要素，相对前作而言，能够更好地引导玩家深入研究。



传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

原本以为 7 月会更新藤岛绘制的最后一位角色（八成是妹子），谁知道 BNGI 不按牌理出牌直接开始公布 NPC，按照《TOX》的先例来看藤岛的最后一位角色八成是要留到最后才公开吧。这个月《VIVA ☆ TOM》上大馆制作人时隔一年多总算是提到了《风雨传说 R》的一些事以及目前八字还没一撇的《光明传说》新作，明年就是 20 周年，怎么说也会有些新动静。

Tales Of 游戏情报

● 热情传说

海兰德的权臣



海兰德王国掌管内政的内务大臣。海兰德王国现在的实权都是掌握在官僚阶级手中，王族和贵族都渐渐被架空，而统帅着各大臣与官僚的巴尔罗特则成为了海兰德政府实质上的掌权者，政治手腕老练，熟知官场规则。当自称导师的史雷出现时，他怀疑是艾莉夏和史雷一起策划的阴谋，因而对两人的行动保佑非常强烈的戒备。

莱拉的誓约

所谓的誓约，指的就是通过给自己施加特殊的规则制约而得到特殊能力的仪式。通过誓约能够获得超乎自己本身极限的力量，而相对的，当打破誓约的时候力量的反动也非常恐怖，可谓是一把双刃剑。莱拉能够净化“污垢”的“净化之炎”似乎就是通过誓约之力获得的，至于她给自己施加了什么制约条件就不得而知。莱拉的誓约是与她自身的过去紧密相连的，不过当众人提起誓约相关的话题时，莱拉就会用非常不自然的言行来蒙混过去，而史雷等人也从各方面顾虑到莱拉的心情，并未深究。



佛雷克恩丘陵





位于灵峰雷佛鲁克山脚下的广阔丘陵地带。由于常年降雨，形成了将丘陵南部分断的格里夫雷特河川。格里夫雷特河川是一条水势勇猛的河流，经常对周围居民造成洪涝的灾害，不过同时也作为一条天然的护城河，具备着海兰德王国最终防卫线的机能。

托里斯伊泽尔洞窟

位于大路边缘地带的地下洞窟，洞窟内四处有着晶石状的石柱，整个洞中都被不可思议的蓝光所包裹着。蓝光的真正身分众说纷纭，有的说其实是微小的光苔，有的说是结晶内从上古时代残留着的光源在起作用，而真实情况却还不得而知。洞窟的神秘之光吸引了某位诗人，从而诞生了几首赞美这蓝色洞窟的美丽诗歌留存于世间。



马场制作人访谈精选



●目前过场动画已经大致上制作完成，现在 ufotable 正在尽全力制作 OP。特别篇动画《热情传说 ～导师的黎明～》并不是游戏的前传，而是在序盘里史雷、艾莉夏和米库里欧三人的冒险故事。

●关于米库里欧：米库里欧和史雷之间虽然有着一层“好对手”的心理，不过两人其实是有着非常深厚的信赖关系，所以在看到史雷决定一个人背负起沉重的使命时，米库里欧会想着要成为他的一份助力，但是也因此两人经常发生口角。两人这像是兄弟又像是伙伴（buddy）的羁绊也是本作值得注目的关键。

●关于艾多娜：马场制作人个人很喜欢艾多娜和米库里欧之间的互动，艾多娜将米库里欧称呼为“米库里欧小男孩”，还经常拿他来调笑。艾多娜的外表虽然看起来年幼，但是实际上她在队伍里是属于年长的一方，而米库里欧则是差不多和史雷同龄，由于天族是非常长寿的一族，所以在艾多娜看来米库里欧就和小男孩一样非常年幼。

●莱拉非常喜欢关于青春和友情的话题。

●对天族来说，白色是非常高尚的颜色，而以白色为基调的莱拉的服装也暗示着其所背负的沉重使命与责任。而德泽尔的服装则是与白色相反的黑色，至于扎比达，他根本就是上半身全裸（笑）。德泽尔之所以不会被“污垢”所污染、他用帽子挡住眼睛以及扎比达持续不断猎杀凭魔的行动这些都是有原因所在的。

●史雷成为导师之后，就不可避免地会接触到人类社会的另一面，面对扑面而来的异样眼光，史雷在旅途中会开始烦恼，开始受挫，甚至会不再率直地表达出自己的内心想法。而支撑着史雷和他的同伴们继续做出决断的，也正是他们所怀抱的“热情”。本作的剧情可谓是有着起伏不断的曲折。

●在 TGS 上会公开新 PV，到时候预计会公开几段 OP 的动画，不过完整的 OP 动画目前还没有提前公开的打算。





© いのまたむつみ © 藤島康介 ©BANDAI NAMCO Games Inc.

手游相关

手机页游《羁绊传说》与《卡片进化传说》将于 9 月下旬停止营运

手机页游《羁绊传说（Tales of KIZNA）》和《卡片进化传说（Tales of Card Evolve）》近日宣布将分别于今年 9 月 25 日与 9 月 30 日停止营运。



《羁绊传说》于 2011 年 11 月 22 日开始营运，营运平台包括 Mobage、mixi 和 d Game，这也是目前《传说》的手游里拥有版权图最多的一部作品，由于版权图多而且分类广所以至今都仍未推出过相关画集，其中版权图的原出处就包括了 SUNRIZE、ufotable、Production.I.G. 三家。在主机游戏发售前会举办各种预热活动，活动种类在目前营运中的手游里是最为丰富的，其中包括碎片收集、巨大怪讨伐、猜谜、1V1 对战等，之前《宿命传说》的小钢珠开始营运时还曾用《宿命传说》重制版的画面来举行过一次活动，当时不少玩家表示手机的电量消耗都上了一个档次。



《卡片进化传说》是在 GREE 平台营运的手游，和能够进行双人甚至三人合成的《羁绊传说》不同，本作的卡片绝大多数都是单个角色图，而且每张卡片都有背景画，角色的选角也不局限于队伍成员或人气角色，绘图质量保持在一定水准之上，深受系列粉丝好评。

在《羁绊传说》和《卡片进化传说》停止营运之后，BNGI 的手游市场将会集中在《链接传说》与《星光传说》这两部里（之前配信的《藏书传说》估计 BNGI 自己也不大记得要更新了），目前《链接传说》每个月基本都会有高质量新图的更新，而《星光传说》目前依然使用的是从《羁绊传说》沿用下来的版权图，不过《星光传说》近期也将开通工会战系统，改善其略微单调的游戏方式。

Tales Of 周边动向

《圣恩传说》阿斯贝尔·兰德手办化确定

在今年夏季的“Wonder Festival”上，Alter 公开了“《传说》系列”的新手办——今年排行榜没能守住第三名的《圣恩传说》主角阿斯贝尔·兰德。目前手办的白膜已经公开，从动作上来看应该是以阿斯贝尔的秘奥义 Cut in 为蓝本来进行制作的。在“Wonder Festival”上今年传说祭新公开的艾莉夏与罗伊德的白膜以及寿屋的史雷白膜也进行了展出，目前艾莉夏和罗伊德的发售日暂定在 2015 年，不过按照 Alter 的跳票习惯，什么时候能正式发售也还是个未知数。





PS3 平台四作新广播 CD 的 C86 会场特典公开

于 C86 先行发售的《无尽传说》、《无尽传说 2》、《圣恩传说 F》以及《宵星传说》的 CD 都公开了会场限定特典文件夹（A4 大小）的图案，与去年的泳装风相比，今年的特典走的是浴衣风，新图全由 ufotable 绘制。《TOX》与《TOV》的是 DJCD，分为广播节目与短剧两个部分，《TOX2》和《TOGF》的则是外传 CD，只有广播剧的部分。顺便一提，附有会场限定特典的 CD 目前在日本个别购物网站有售前预约，而在上架三天里《TOX2》和《TOV》的 CD 就以最快速度售完了。



It's “Tales of”

关于“《传说》系列”的战斗系统“LMBS”（上）

LMBS，全称为“Linearmotion Battle System”，译为“线性战斗系统”，这是“《传说》系列”战斗系列的灵魂所在，在战斗时玩家可以在自己选择的时机里使用普通攻击或术技攻击来打出华丽而实用的连击效果，在后来还加入了秘奥义的系统，让战斗的激烈程度直线上升。

LMBS 最早便是在初代的 SFC 版《幻想传说》里开始使用，目前已经衍生出了共计 21 种版本，但这些战斗系统都没有抛开身为系列灵魂所在的“LMBS”，都是以在 LMBS 之前加上各种前缀的形式来体现出各作战斗的特点。“《传说》系列”的战斗系统一直给人一种类似于格斗游戏的印象，在初期制作组也意识到这点，所以在游戏里加入了指令输入的要素，不过后来随着作品数量的增多以及系统的操作逐渐有所变化，指令输入就被废除掉了，直到 2012 年的《心灵传说 R》才得以复活。



“《传说》系列”战斗的特点之一就是连击，基本的连击步骤为普通攻击 2 次（或 3 次）→特技→奥义的形式，后来随着 Skill 系统的导入以及 OVL 系统的调整，玩家在战斗里的技能顺序限制也逐渐放宽，在新作的“《无尽传说》系列”里甚至是没有了这种限制。

LMBS 一开始是局限于单线的战斗里，后来传说小组的 D2 组和 S 组分别开辟了三线、多线以及自由线程战斗的领域，让战斗的形式变得更为丰富，在进入了 PS3 世代之后《传说》的战斗系统就都固定为自由线程战斗，最后一部单线战斗的《传说》目前已经停留在了 PSP 的《幻想传说 换装迷宫 X》（如果不算特典小游戏的《心灵传说 无限进化》的话），虽然对于从单线战斗时代走过来的玩家来说会有些寂寞，不过这也是时代进化的结果。

LMBS 原本是制作了《幻想传说》的 Wolf 小组制作出来的系统，Wolf 小组的骨干离开了 Namco（现在为 BNGI）之后成立了 tri-Ace，这个系统之后也应用在了他们独立后的成名作“《星海传说》系列”之中，可见这一系统的出色程度。在 Wolf 的骨干离开之后，《传说》的 LMBS 的进化之路也没有停下。在推出了《永恒传说》之后，传说系列制作组便分成了两个小组，一个是主要负责猪股睦实人设作品的小组，在 PS2 时代里专注 2D 作品，在玩家群里被称呼为“猪股组”、“2D 组”或者“D2 组”（因为分组之后的第一部作品为《TOD2》）；另一个是主要负责藤岛康介人设作品的小组，自分组之后就专注于 3D 作品，在玩家群里被称呼为“藤岛组”、“3D 组”或者“S 组”（理由同上文）。由于在《永恒传说》之后系列的制作方向产生了改变，在两个小组分开之前的《幻想传说》、《宿命传说》（PS 版）和《永恒传说》之后就被系列粉丝们称之为“御三家”，因为从《永恒传说》之后，“《传说》系列”的战斗系统就产生了两极化的改变。

下一回“传说频道”将继续给各位讲解关于 S 组与 D2 组之间那不得不说的故事，敬请期待。

TIPS
PSV 游戏《心灵传说 R》的初回特典小游戏《心灵传说 无限进化》的战场数量高达 1000 场。让辛古一直使用“翔星刃”的话经常会因为飞过头而找不到操作角色的位置……

文 八重樱 美编 NINA



通过特殊的战斗系统来透支或是预存战斗回合数，从而实现战斗节奏大幅加快的新时代 RPG《勇气原点》总销量已经突破了 100 万套，这对于日渐萎缩的日式 RPG 行业来说的确算得上是个相当不错的成绩。尝到了甜头的 SE 自然不会放弃商机，续作《二度勇气》的情报也在逐步流出中。虽然目前发售日、售价等关键信息还未公开，但相信随着即将到来的 TGS，《二度勇气》的神秘面纱也将被完全揭开。

BRAVELY SECOND

二度勇气	Square Enix	角色扮演
3DS ブレイブリーセカンド		日版
发售日未定	本地1人	对应玩家年龄未定
售价未定		

水晶正教 法王



为水晶奉献毕生的风之巫女

阿妮艾斯·奥布莉丘

数年前，身为风之巫女的阿妮艾斯曾与好友们一起拯救了陷入混沌的卢森达克大陆，这场胜利不但终结了十多年来因宗教引发的战乱，为卢森达克带来了渴望已久的和平，阿妮艾斯本人也成为了水晶正教的最高领袖——法王。曾经巡游世界的她，不但与世界各国的领导要人们有着良好的友谊，而且在非信徒的百姓中也有着不小的人望，更为了水晶正教能和艾塔尔尼亚公国实现永久的和平而倾注了大量心血，可以说，阿妮艾斯继任法王一职是重盼所归的。

然而就在和平缔结仪式即将举行之际，阿妮艾斯却突然遭到绑架失去了踪影。

WORLD

魔法学园都市 伊斯坦塔尔



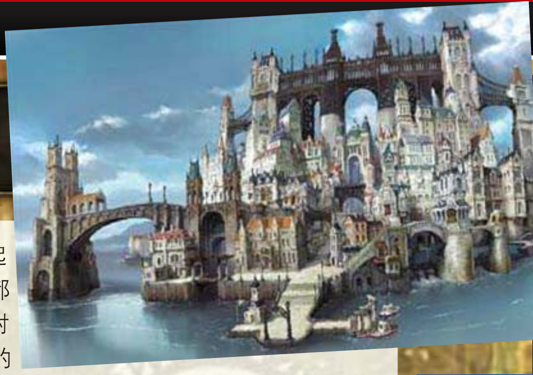
伊斯坦塔尔是由砂与大时计之国拉克利卡的宰相提议在纳达拉克斯大陆兴建的学园都市。这里云集了世界各地的知名学者与好学上进的学生们，各种学术交流会议、讲演等内容日复一日地上演，这其中又以魔法学最受欢迎，因此，伊斯坦塔尔又被外人称为“魔法学园都市”。从设定图上来看，伊斯坦塔尔比邻拉克利卡而建，两者是依山傍水的关系。

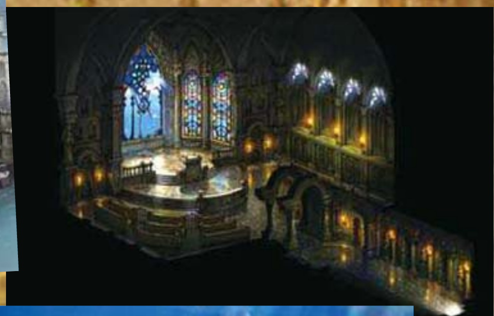


▲砂与大时计之国拉克利卡在前作中就曾作为主要城镇登场，在新的设定图中，画面的左上角似乎可以看到一个类似于水晶的巨大浮空物？

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

正教首都 迦特拉迪奥





迦特拉迪奥是一座以土之神殿为起点、经过漫长的发展建设形成的庞大都市，因其是水晶正教的大本营，所以对于居住在卢森达克大陆广大信仰水晶的百姓们而言，迦特拉迪奥无疑正是他们的信仰首都。

在上一部作品中，艾塔尔尼亚公国的圣骑士们强行镇压了土之神殿并谋害土之巫女，实现了政教分离，将水晶正教赶出了国土。但随着战争的结束，水晶正教和公国达成了和解，迦特拉迪奥正式成为了正教的首都，再建大圣堂、组建正教骑士团等事物也一并有序的展开。



▲在迦特拉迪奥近郊的世界地图，这座城市究竟位于卢森达克大陆的哪个位置呢？

JOB

《二度勇气》保留了前作《勇气原点》的职业元素，现在大家看到的这些就是新女主角玛格诺莉亚更换四种职业时的服装，是不是很可爱呢？

战乙女

擅长跳跃攻击的职业，通过消费 BP 点数来获得强力的攻击输出，推荐武器是“枪”。





超级明星

通过唱歌的形式来提升我方战友的攻击力和防御力，甚至可以增加 BP 点数，是拥有众多强化技能的辅助型职业。





时魔导士

擅长操纵时空魔法的策略士，不但可以给予敌人固定比例的伤害，还可提升我方全体的回避率，推荐武器是“杖”。







赤魔导士

兼具了白魔法和黑魔法两方面技能的中间职业，回复魔法与攻击魔法、强化我方与弱化敌方，全部都可以面面俱到。



MUSIC

在《勇气原点》中，由 Linked Horizon（REVO）创作的音乐在玩家中获得了一致的好评，虽然不同于植松伸夫那种大气磅礴的恢弘曲风，但 REVO 的乐曲融合了众多民族性的元素在其中，为卢森达克大陆的各个国家都披上了不一样的色彩。官方甚至还在前年的 11 月举行了名为《卢森达克纪行》的音乐会，足可见本作音乐的人气之高。

但奇怪的是，就在大家都以为续作《二度勇气》也妥妥肯定是由 REVO 作曲之时，SE 却突然宣布这一作的音乐将交由 Supercell 的主催 ryo 来负责，这个消息对于众多 REVO 粉丝们而言无疑是晴天霹雳。

当然，Supercell 在动漫爱好者间同样有着不俗的人气，诸如《恋爱就是战争》、《World is Mine》、《黑岩射手》等名曲传唱率也是相当之广。只是有了 REVO 的珠玉在前，ryo 所面临的压力和挑战恐怕也不小吧。

supercell

魔王克星



月之民的最后之子

自称是“从月而来的魔王克星”的神秘女性，年龄不详、神出鬼没、胆大妄为。据她自己所说，她原本是“月之民”，她的国家突然遭到了“魔王”的袭击，玛格诺莉亚是这场袭击惟一的生还者。银色的长发和赤红的双眸使得玛古诺莉亚看上去洋溢着一种魔性之美，不输于美貌的，还有她出众的剑法，在本作中，就是玛格诺莉亚拯救了陷于危难的男主角迪兹。

玛格诺莉亚・阿奇

没有人能阻止死亡



继PC版之后，时隔5个月，《暗黑破坏神Ⅲ》的资料片《夺魂之镰》终于也要侵入家用机玩家的客厅。本作可以继承原版的存档，在次世代主机上会有更加稳定流畅的表现，而系统方面的改进也增强了游戏的耐玩度。再一次成功阻挡了万恶之源的英雄，这次要面对的是代表“死亡”的天使玛瑟尔，而新的涅法雷姆英雄“圣教军”也将加入，以正义的力量对抗这场惨烈的灾难。

文 初心者　美编 心の永恒

暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版		Blizzard Entertainment	动作角色扮演
多机种	Diablo III: Ultimate Evil Edition		美版
	2014年8月19日	本地1～4人，在线1～4人	对应年龄：17岁以上
	售价为X360/PS3：39.99美元、Xbox One/PS4：59.99美元		

资料片新元素

尽管在原版登陆家用机平台的时候已经在PC版的基础上做了调整，但暴雪对游戏系统的修改始终不会停止。在资料片里，魔宝寻获率从装备的属性中移除，巅峰等级的奖励变成了自由度更高的加点方式，词缀属性与职业技能的联动更为丰富。诸如此类的改动，都将本作的趣味性提高了不少。


■新的地图界面。

全新第五章

虽然涅法雷姆英雄在第四章中登上至高天，驱逐了万恶之源迪亚布罗，但是被其灵魂所吸引的邪恶力量并未消灭。在新的第五章剧情中，曾经是智慧的化身的玛瑟尔再度出现，但这次他带着死亡的力量回归，在夺走禁闭着邪恶灵魂的黑色灵魂石后，展开了疯狂的屠戮计划……


■连续杀敌奖励更加丰富。除了连杀增加经验值和力量之球掉率之外，也能够利用场景陷阱杀敌，提高能量恢复速度。通过破坏场景物品还能增加移动速度。


■第五章的故事围绕“死亡”的主题。卫斯马屈作为新征途的起点，当中不计其数的无辜民众被抽出了灵魂，城内处处笼罩着死亡的气息。

冒险模式

跟之前只能在故事模式中选择章节游玩的形式不同，只要玩家把新剧情通关一遍，就可以进入资料片新增的冒险模式中。在这里所有地图的传送点都会开启，玩家可以不受剧情流程的拘束，直接来到喜欢的地图开始刷怪。

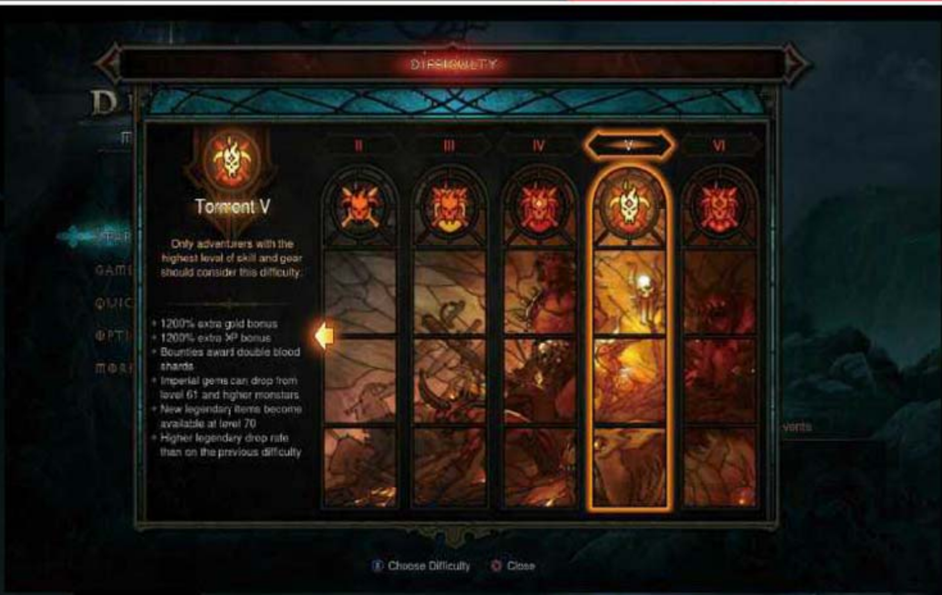
作为游戏后期的主要玩法，冒险模式中设置了一些特别的挑战和奖励项目。在大地图上可以看到5个任务地点，完成这些任务会获得大量的金币和经验值，5个任务都做完就能拿到赫拉迪姆宝盒，开启后也会掉落一大堆的宝物。比起之前线性的升级方式，这种任务式的升级过程更加自由，而且也更具有目的性。

此外，资料片的一个重要刷怪场所，则是冒险模式城镇内的涅法雷姆秘境。秘境中的地图和怪物是从世界各地随机组合生成的，通过里面的多层关卡，玩家可以有更高的几率获得传奇装备。

© 2014 BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC.

新难度

在原版中设置了4种难度，需要多次跑一样的剧情流程才能开启下一级，这对喜欢玩多种职业的玩家来说不太友好。而资料片则把这种难度系统重新设计，在进入游戏时系统会根据装备的能力和等级自动调整相应的难度，玩家也不需要重复走流程了。



新职业：圣教军

作为第二个力量型职业，圣教军拥有厚重的护甲，盾牌和链锤都是其标志性的装备。在技能方面，则是有不少附带神圣、火焰和闪电属性的攻击。

至于原有的5种职业，随着等级上限提高到70级，相应地每个职业都有了新的技能。



学徒模式

在之前的主机版中，玩家想要离线跟朋友同屏游戏的话，只能首先培养出等级相近的角色，否则游戏的体验会让人相当懊恼。因为等级悬殊会造成低等级频繁战死，高等级收益降低。为了改善这种情况，资料片加入了“学徒模式”。

所谓学徒模式，就是在单人同屏游戏中，自动将一起游玩的角色的等级进行调整。虽然能力差会缩小，但打怪获得的经验值和掉落的物品等级都会以原本的等级为基准计算，而等级较低的角色还能拿到一些经验加成，以便更快升级。



玄秘工匠

装备缺乏自定义空间，是原版被诟病的一大原因。在资料片中，曾经被砍掉重练的玄秘工匠终于出现了。在玄秘工匠提供的附魔系统开放后，玩家只要支付相应的素材，就能把装备的某种属性替换掉，在随机生成的属性中选择需要的属性，从而发挥装备的最大价值。

玄秘工匠的另一个作用，则是改变装备外观的“幻化”功能。对属性优秀却不太好看的装备，可以从已发现的外观中选择喜欢的造型进行幻化。



复仇挑战

在这次的单人模式下，玩家会遇到一种新的特殊怪物。如果被它杀掉的话，那么它的强化版就会出现在玩家的好友的游戏中。这种怪物的强化和转移会持续6次，直到被某位玩家击杀才能重置，这时候最初被怪物干掉的玩家，则会获得一件神秘的礼物。

交互增强

本作在城镇内新设置了一种邮箱，玩家可以利用邮箱，给好友寄去装备、宝石和金币。除此之外，为了鼓励玩家使用这一功能，在掉落传奇物品的同时，还会掉落“好友礼物”，上面随机写着玩家的好友的名字，需要将其邮寄给相应的好友。

值得一提的是，因为主机版只能同时让一位玩家打开装备界面，在频繁更换装备的时候会经常打断游戏节奏。针对这点，资料片会让主属性对应的职业自动获取拾到的装备。像这类适配主机环境的改善，无疑会让游戏体验更加舒适。



文 时雨 美编 小瑟

光明合奏	SEGA	角色扮演
PS3 シャイニング・レゾナンス		日版
2014年12月11日	本地1人	对应年龄：未定
售价为8222日元		

在 347 期，我们向各位读者介绍了《光明合奏》的主要角色情报，当时我还在纳闷为啥这款游戏会以龙作为主角。因为按照系列惯例，都会存在有恋爱要素。人和龙要怎么相爱！结果不久后就公布了龙的人形形态，扫除了我的疑惑。在本期，我将继续向各位介绍本作的主要角色以及一些系统要素，随着发售日的临近，本作的概貌也渐渐清晰。感兴趣的读者们也请继续留意本作的发展吧！



拥有龙心的少年



尤玛·伊路凡

“我一直在寻找，小时候救了受伤的龙的那位温柔女孩。”

职业：剑士
武器：龙鸣剑 范德宏
主要魔法：无

寄宿有传说中“煌龙”之魂，拥有人与龙两个姿态的少年。为了隐藏自身的强大力量而化身为人类生存。但他的存在被垂涎龙之力的帝国军知道并抓捕，幸而得到龙奏骑士的帮助而逃离。从此就在阿斯塔利亚王国的保护下协助龙奏骑士。

他对于世俗的事情并不在乎，思维消极有着过分依赖他人的倾向。但在和伙伴的接触中，他自身也得以成长。人与龙的命运纠葛，他为了找到自己的答案而投入到战斗中去。

持有的武器名为“龙鸣剑 范德宏”，这是龙的一部分力量具现化后的产物。拥有威力强大的斩击能力，这也是他变身为龙的媒介。



▲使用大剑的尤玛基本攻击方式为斩击，攻击速度虽然不高，但能一招招地着实给予敌人打击。



▲尤玛的特殊攻击，把敌人吹飞的同时自身进行突击。回避的同时又能给敌人大量的伤害。



©SEGA

尚未成熟的传说中的龙

煌龙 伊路凡



职业：龙
武器：角、爪
主要魔法：吐息攻击

主人公尤玛的另一个姿态。

由于尤玛畏惧着自身龙力的状态，因此煌龙的力量并不能完全发挥。在这个状态下为“半觉醒”状态，与以往的霸气状态相比弱化了不少。虽然在战斗中能随时变化为龙状态，但在超越一定的界限之后，将无法驾驭煌龙的强大力量，从而引起暴走。头部突出的角能够接受伙伴拥有的“龙刃器”的信息。作为感觉器官，龙刃器奏出的旋律能够与龙共鸣，引导龙的力量走上正途。伙伴们演奏的音乐和歌曲能够成为龙的力量，龙也能取回原来的力量和姿态。关于龙的成长，也是故事当中的一大看点。

龙的暴走

主人公尤玛拥有强大的战斗能力，在战斗中能自由变身为龙。但在超越界限时将无法控制力量，会引发暴走现象。



■尤玛化身为龙。



■在龙的状态下拥有压倒性的力量。



■力量无法控制，进入暴走的状态。

战斗要素

本作的战斗中，玩家可以自由地操作队伍中的一人，基本攻击下可以形成连击，并且根据操作角色的不同，将有个性的特殊攻击和必杀技，或者驱使魔法，在战斗中取得优势。战斗系统拥有极高的动作性。

▼索尼娅拥有超高的机动能力，能够围绕敌人进行回避动作。



▼雾花的特殊攻击是远距离的扩散弓箭攻击。



龙刃器演奏

在游戏中玩家能够演奏自己的龙刃器，对操作角色之外的同伴下达指令。可以下达“攻击优先”、“回复优先”等指令，让战斗变得更有策略性。



音帝片吟 奶酪



与琳娜一起行动的“音之精灵”，性别为女，有关音乐的事情就会喋喋不休。虽然不直接参加战斗，但能给与伙伴建议，像是吉祥物一样的存在。

圣印歌

雾花利用魔法智力咏唱“圣印歌”后，能呼唤起大自然的力量，配合歌曲具有各种各样的效果。这些歌曲在本作中由音乐制作团队“Elements Garden”担当，随着演奏的乐器不同音色会有所差异。目前公布的圣印歌如下：

春咏歌《初音うららかに》
夏咏歌《日轮の煌き》
秋咏歌《微笑みのなる树》
冬咏歌《雪华の雫》



▲在伙伴的演奏下，雾花开始唱起秋咏歌。在这种状态下，雾花的衣服会更换成“红叶的羽衣”，移动速度提升，能发挥更强大的力量。

煌龙与圣印歌



■只有雾花能让尤玛在暴走状态下冷静下来。

当主人公尤玛变成为煌龙时，由于自身能力处于半觉醒状态，在超越能力限界之后将会进入暴走状态。在暴走状态下将会不分敌我双方状态下进行强力的攻击，只要走错一步就有可能濒临全灭的危机。在这样的情况下，只有雾花咏唱起圣印歌才能让龙的内心镇定下来，回归尤玛的内心状态。



▲更换为“红叶的羽衣”后，能保持这样的状态继续战斗。

旋风的精灵使

琳娜·梅菲尔德

职业：巫女
武器：龙尾棍 德拉之杖
主要魔法：风系



“哦呵呵呵，这个队伍简直就是龙的后宫啊。姐姐我可是很喜欢这种修罗场的。”



■琳娜使用强大的风魔法攻击。



精灵之国“沃尔兰德”出身的精灵使。使用传说中的乐器“龙刃器”之一的“龙尾棍·德拉之杖”。即使在队伍面临阴暗情况时依然能保持开朗，活跃气氛。具有温厚的性格，虽然表面上是天然角色，但是实际上是小恶魔并且毒舌，经常有一些特别点子。无论是什么情况都是我行我素的，但比起谁都有担当，也有着相当强的责任感。支持着成为歌巫女的雾花，也是雾花最重要的朋友之一。她能活用精灵的力量，同伴奶酪一起陪同。作为龙奏骑士，她有着相当高的潜在能力，使用魔法在后方支援。在游戏中具有最大的魔力，是相当值得信赖的存在。

知性派的妖精骑士



雷斯提·塞拉·阿露玛

职业：骑士
武器：龙牙枪 风路
主要魔法：冰雪系

“如果你不能控制龙的力量而暴走的话，我会把你杀死。这就是我的使命。”



■雷斯提多使用冰雪攻击作为主要的攻击手段。

妖精之国“沃尔兰德”的骑士团长，雾花的哥哥，同时也是率领精灵族军队在前线战斗，历经百战的龙奏骑士。使用冰的精灵魔法作为斗技使用，守护一族的巫女雾花。

把尤玛当做是威胁妹妹以及世界的存在，一旦尤玛产生威胁就决定取他性命。在以前就与阿格南熟识，是冷静的知性派。沉着冷静地担任着参谋的职位。非常看重雾花的事情，在雾花面前也有笨蛋哥哥的一面。

豪华限定版情报



与普通版一同登场的还有本作的豪华限定版。除了游戏本体之外，还附带有女主角雾花的 1/7 手办，该款手办高约 26cm，展现的是女主角雾花的可爱泳装姿态。其做工非常精细。除此之外，购买的玩家还能得到这套泳装的下载码，使用后可以在游戏中重现雾花的泳装姿态！目前该款限定版的价格为 16800 日元＋税，感兴趣的玩家可要提前预定哟！

天象系统

在本作中有名为“天象”的天气变化系统，由于天象的变化，怪物的生态和可采取的道具将会有所变化，玩家可以选择合适的天象达到自己的目的。在游戏中玩家可以找到特定的 NPC 来了解当前的天气情况。



▲在晴朗的天气下，草原上出现的是鸟类的怪物。



▲在阴雨天，鸟类怪物藏了起来，出现的是蜥蜴人怪物。

探索点

在大地图上有名为“探索点”的区域存在，玩家通过调查探索点，可以取得各种各样的道具，而根据天象的变化，可以取得的道具也会有所改变。除了探索点之外，区域当中还能直接取得宝箱，宝箱可以取得的道具则和天象无关。



▶探索点可以得到什么东西呢？

结语

从目前公布的情况上看，游戏还是很有诚意的，许多主流的角色扮演类游戏要素都能在游戏中找到。战斗系统的相对自由，高动作性让玩家摆脱沉沉欲睡的回合制方式，从而让战斗变得更加白热化。目前主要角色都已经登场，但我方还有一位神秘的龙眼炮使用者没有消息。相信到了后期的情报中会透露该角色的情报，系列传统的恋爱要素也能得到披露，一旦本作有更新的消息，我们一定会向各位玩家传达。



《讨鬼传 极》近期继续有新情报放出，虽然只是一部资料片性质的作品，但随着新武器、新场地以及新敌人陆续公开，分量已经快比得上一款正统续作了。这次御魂数量会增加到300个，而且御魂升满（Lv10）之后还可以再升两级，增加两个额外的强力技能，当然能同时保留的还是只有三个。此外，武器性能、御魂技能等等都有很大程度的调整。相信前作白金了的玩家在本作依然能找到乐趣。

文 宇宙人 美编 心の永恒

讨鬼传 极	Koei Tecmo	动作
多机种	讨鬼传 极	日版
	2014年8月28日 本地1人、局域网1~4人、在线1~4人	对应年龄:未定
	售价为PSP：4800日元、PSV版：5800日元	

武府们的新战场

泡沫之里周边地区

根据游戏的设定，玩家们的据点泡沫之里是位于人类和鬼领域的交界处，为了守护人类的领地，肩负着在迎击恶鬼的艰巨任务。如此重要的地方自然会经常受到鬼的袭击，那么周边地区变成战场就是理所当然的了。由于没有受到鬼的瘴气所影响，因此我们能看到泡沫之里周边颇有生命气息的自然景观。此外，八年前发生“大祸时”的时候，人类和鬼展开激战后的遗迹也能在这里欣赏到。



▲村子外面可以看到远处的一棵参天大树，与旁边的建筑对比已经远远超出了普通的树的范畴了。



▲泡沫之里周边还有一些村子集落。

新登场角色

北之女狼——凛音



CV：小松由佳

位于泡沫之里北方的不知火之里的首领，冰冷而且沉着冷静，依靠自己强韧的意志率领着自己的部队，并且深得部下信赖。八年前“大祸时”的时候毅然进入了原本已经被人类放弃的不知火之里，并且未经灵山的同意当上了不知火之里的首领。以“常在战场，独立不羁”这八个字为座右铭，跟灵山是对立关系。

半人半鬼的彷徨者——虚海



CV：前田爱

神秘少女，身体有一半被鬼所侵蚀，成为了半人半鬼的姿态。她的真实身份被重重谜团所包围，甚至无法判断她到底是年迈的婆婆还是真如外表一样是个少女。此外她还拥有跟动物交谈，并且使役它们的能力。

血染之鬼——九叶



CV：增谷康纪

灵山的军师，是最高职位的文官，并且拥有“百鬼队”的指挥权。这次为了讨伐北方的鬼而率领着百鬼队第三分队来到了来到了泡沫之里。他虽然是一个军事天才，但同时也是一个冷酷无情的现实主义者，八年前“大祸时”的时候也是他立案舍弃北方地区的。因此后来被人称为舍弃了北方的鬼。

© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

新恶鬼降临



风缝
カゼヌイ

猫的外形和女性身体特征结合的大型鬼，巨大的爪子是它最有力的武器。生性狡猾而且残忍，喜欢从背后无声无息地接近猎物然后突然发动袭击。



拥有强韧身躯的大型鬼，经常潜入到山林里面，然后寄生到异界的植物上。此外还拥有较高的智能，能够判断出武府的意图并以此来反击和进攻。





怨树坊
オンジュウボウ

全新的任务形式

紧急任务：紧急任务是由于鬼突然袭来而突发的任务，跟任务柜台的木棉对话会有低几率触发，紧急任务中出现的鬼比普通任务中遇到的更加强力，而且等待着玩家的是什么鬼也只能见到了才知道。不过相对的，达成之后奖励稀有素材，以及出现御魂的几率会更高。

无限讨伐任务：无限讨伐任务的要到秋水（负责研究鬼的生态、弱点分析以及提供战术情报的角色）那里领取，主要是协助他的研究而进行。这种任务里鬼会无限制地随机出现，直到玩家筋疲力尽为止。任务中随着打倒鬼的数量增加，稀有素材和御魂的出现率也会更高。



天狐系统强化

前作中寄居在玩家房间的小生物天狐不仅可爱，还会帮助玩家搜集各种各样的素材，让玩家可以更专心地战斗，一定程度上还缓解了资金压力。而本作中这只小天狐的功能会大幅强化。首先是可以让天狐带上御魂出去冒险，这样可以让御魂得到升级所需的"魄"。如果装备的御魂跟派遣的区域相同，那么天狐还能在御魂的指引下获得更多的素材。其次是可以给天狐穿上装备，不同的装备有提升御魂获得的"魄"量、增加素材量等效果。



■原有的派遣系统界面进行了调整，玩家可以查看到派遣地能获得的部分素材。

当然这些都是小改良，最大的变化就是玩家作战的地点如果跟天狐相同，那么便有一定几率会遇到天狐。跟天狐相遇之后它会跟随这玩家一起行动，战斗的时候还会使用自身所装备的御魂的魂振技能，如果给他装备愈魂的话，相信会为战斗带来很大帮助吧。

侵域

因八年前"大祸时"而恒久地变成了异界的地方我们称之为鬼的"领域"，前作中我们战斗的6个地图全部都是"领域"。而还有一种地形环境，平时是正常的地方，但伴随着强大的鬼出现会暂时性地变成异界，这样的地方被称为"侵域"。跟"领域"一样，"侵域"似乎也有6张地图分别对应了日本的6个时代。

"古"的侵域——高祸原：拥有古时代特征的侵域，昏黄的氛围感觉不到一丝生气，纵然金色的云海尽头可以看到犹如神之居所的豪华宫殿群，却只能给人繁华已逝，只剩下荒芜与凄凉的感觉。



"武"的侵域——水岛大祸：拥有镰仓·室町时代特征的侵域，环境是一个分崩离析，并且正在被巨大漩涡一点点吞噬小岛。岛上不自然地生长的树木缠绕着这里的建筑，给人留下危险的印象。



"安"的侵域——千禊大奥：拥有江户时代特征的侵域，这里的建筑显得更加"繁荣"，就像一个夜夜笙歌，让人流连忘返的地方，可惜在这里等待这武府的只有风缝之类妖艳而残暴的恶鬼。



"乱"的侵域——冰火樱岛：拥有幕末时代特征的侵域，曾经的大海被冰冷所凝结，翻起的巨浪犹如时间停止一般凝结成冰，宛如一个寂静、充满杀机的地方。



文 八重樱 美编 NINA



零 濡鸦之巫女	Nintendo	动作冒险
Wii U 零 ~濡鸦ノ巫女~		日版
2014年9月27日	本地1人	对应玩家年龄未定
7128日元		

期盼已久的《零》新作终于公布了！而且从公布之日起到发售居然不到3个月时间，简直就是业界良心！各位《零》粉丝还在等什么？游戏买起、Wii U买起啊！



不来方夕莉

本作的女主角不来方夕莉是一位在古董店“黑泽”居住并工作的少女，因为从小就可以看到死者的身影令她的性格变得内向寡言。夕莉拥有一种名为“影见”的能力，这是日上山附近传承的一种特殊能力，这个能力可以找寻到那些被囚禁在彼岸世界遭到神隐的人们，并将他们带回现世。古董店的老板娘在发现了她的这一能力后，便为她安排了一项去日上山寻人的工作。尽管夕莉内心中多少有些抗拒这份工作，但寄人篱下的她最终还是踏上了日上山的土地。

值得注意的是“不来方”这个姓氏，这个词是岩手县盛冈市的雅称，据说在570年前就已经开始使用了。根据传说中所描述的，以前这片地区经常遭到一个名为“罗刹”的鬼的骚扰，苦不堪言的百姓于是向三石神祈祷（盛冈市现在还有一间三石神社），听到百姓祈愿的神明便将鬼制服，并勒令他不准再来打扰百姓的生活。作为鬼不会再来的证据，神明命令鬼在一块岩石上留下了自己的手印，这就是“岩手县”的由来。而蕴含“绝对不会再来”的“不来方”一词也开始作为此地的名号传承了开来。



冰见野（暂译）

这是出现在预告影像中的另一位女性，其名为HIMINO（暂译为冰见野）。正是冰见野委托夕莉到日上山上去找人，才引发了之后的一系列事件。冰见野从外貌上直观给人一种缺乏生气的印象，而在随后，夕莉在日上山偶遇冰见野时，她一边反复吟唱着“无论何时都不会忘记你”一边用匕首割断了自己脖子上的主动脉，随后化为了怨灵。



▲出现在夕莉身后的就是化为怨灵的冰见野，只见她的脑袋歪成不合理的角度，脖子上布满鲜血，是不是很像经典怨灵“首折女”呢？

©2014 Nintendo/KoeiTecmo

古董店“黑泽”



其实目前官方并没有任何关于夕莉打工的古董店的介绍，从预告影像中来看，这只是一家充满古旧时代感的普通商店，而且也没什么人气。但是熟悉《零》系列”的玩家在听到古董店的名字时想必都会眼前一亮，没错，“黑泽”这个姓氏在本系列中占据着非同凡响的地位，《零 红蝶》中的双子姐妹八重与纱重，《零 刺青之声》中的女主角怜，她们全部拥有“黑泽”这个姓氏，这个姓氏不但意味着强大的灵力，而且也就合理解释了本作中射影机的由来——很有可能是麻生邦彦博士留给黑泽家的。



▲在古董店的柜台上可以看到一些古旧的相机。



而根据日本人喜欢用自己的姓氏来命名商店的习惯，我们能够推论出这家古董店的老板娘正是黑泽家的后人。

◀个人推测，站在夕莉身边的这位蓝衣熟女，有可能就是黑泽古董店的老板娘。这身深蓝色的长裙令她散发出了一种魔女般的气质。



▲大约是身处室外的缘故，从预告影像中可以明显感觉到夕莉的跑动速度要比前几作主角们更快，但这是否也就意味着怨灵的移动速度也会随之提升呢？

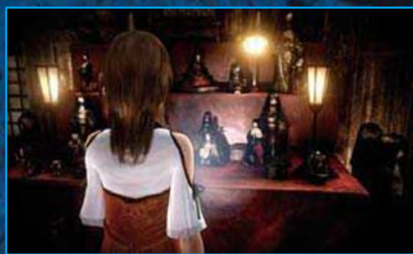
日上山



日上山是著名的自杀圣地，据说只有那些真正想要寻死的人才能进入山中，周围的百姓视其为灵域，敬称它为阳神山。原本自杀的人都会变成亡者，但据说如果能在日上山成功死去的话，就可以得到真正永远的平静，或许这也是它能成为自杀圣地的主要原因吧？

从描述上来看，日上山与现实中位于日本富士山脚下的青木原树海非常接近，地形复杂的青木原树海也是以自杀者众多而闻名于世，为了阻止人们自寻死路，警方甚至要在森林的入口处挂上“珍惜你的生命”的警示牌。但与日上山不同的是，就算毫无自杀念头的人走进青木原树海，也很有可能有去无回。因为火山熔岩的磁场会导致游客的指南针失灵，在失去方向感之后，游客会彻底迷失在森林中，最终以饿死来结束自己的生命。

本作的故事就将围绕着日上山展开。在过往的《零》系列”中，基本是以在日式古宅中探险为主要元素，而本作则更多地引入了开放环境，同时天气也以雨天为主，致密的雨声与山间的流水声都将带给玩家们强烈的不安感。



▶这座小小的祠堂似乎是藏身在日上山中，大量日式人偶进一步提升了恐怖感。

何为“濡鸦”

“濡鸦”一词在日语中常被用来形容女性头发的颜色，这是一种泛着青色（或紫色、绿色）光芒的黑色，宛如被雨水浸湿的乌鸦的翅膀。这种发色一般只出现在非常健康的黑发上，当光线照射到上面时，反射的波长就会呈现出青、绿、紫等干涉色，是日本女性追求的理想之美。



因此本作的标题直观解读就是“黑发之巫女”，联系一下目前官方给出的截图，“黑发之巫女”很有可能指的就是图中这位身穿白衣、头戴法冠、黑发及腰的女子，她的另一重身分估计就是本作的最终 BOSS 了。

全新的恐怖

本作将把 Wii U 的 GamePad 当做射影机来使用，玩家在手持 GamePad 与怨灵战斗时将会获得更高的临场感。不仅如此，玩家使用 GamePad 上下左右移动时还可观察周围的环境，这对于抓拍某些稍纵即逝的浮游灵来说显然要比之前的手柄操作更加容易。



文 秋沙雨 美编 小瑟

绝对绝望少女

ダンガンロンパ AnotherEpisode



绝对绝望少女 弹丸论破间章		SpikeChunsoft	动作冒险
PSV	绝对绝望少女 ~ダンガンロンパ AnotherEpisode~		日版
	2014年9月25日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为6500日元		

剧情——绝望蔓延的世界

在“人类史上最大最恶的绝望事件”爆发的一年半时间里，一个普通的少女苗木丸一直与家人分开被囚禁着。

在这漫长的时间里她已经舍弃了希望，开始接受这被监禁的生活……但是在一年半的时间流逝之后，打破她的监禁生活的不是正义的勇者，而是更危险的敌人——黑白熊。

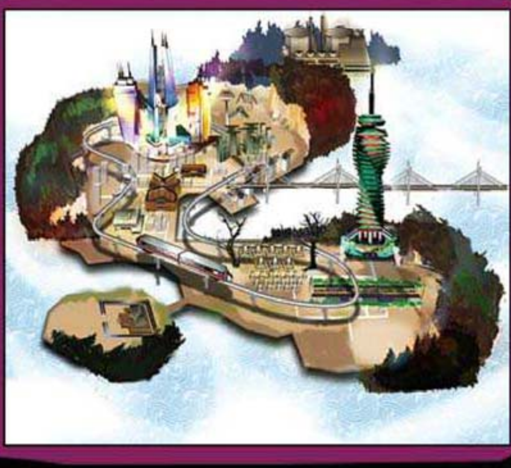
从向她不断袭来的黑白熊手上逃脱之后，苗木丸终于看到了时隔一年半的外面世界，但是她眼前的“现实”却让她惊恐万分，外面的世界里充斥着被黑白熊操纵的孩子们，他们四处狩猎着大人，街道四周充满了不祥的气息，外面已经彻底变成了“绝望的世界”。

能够让苗木丸在这个世界里存活下来的惟一救命之绳，便是从“某个人”那里拿到的“扩音器型骇客枪”，以及偶然相遇的少女，腐川冬子。



故事的舞台“塔和City”

“塔和 City”是因拥有世界最先端 IT 技术而闻名的塔和集团所支配的城市，曾经这里还针对着大气污染开发出了极其有效的空气清净机，但是在“人类史上最大最恶的绝望事件”之后，这里就成为了黑白熊与“黑白熊的孩子们”所支配的城市。





主角——“希望”的血亲与好战的“杀人鬼”

“超高校级幸运”的妹妹

苗木丸

CV：内田彩

1代主角苗木诚的妹妹，和幸运被抽选入学的哥哥不同，她是一个没有任何特殊才能的普通少女。在“人类史上最大最恶的绝望事件”爆发之后被迫与家人分开，被囚禁在塔和 City 的公寓里。

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.



拥有“杀人鬼”人格的“文学少女”

腐川冬子&屠杀者·翔

CV：泽城美雪

在1代里曾被卷入“自相残杀校园生活”之后幸存下来的学生之一，拥有“超高校级的文学少女”的称号，因为某些原因而担任苗木丸的支援工作。一旦打喷嚏就会切换到另一个人格“超高校级的杀人鬼”屠杀者·翔，性格大变的她能够使用强力无比的剪刀来对付周围的所有敌人。在游戏里满足特定条件的话玩家还能够操作屠杀者·翔来进行战斗。

出现在苗木丸面前的，是自称“希望的战士”的五个孩子，他们全部是曾在希望峰学院附小就读的同学。他们将大人称之为“魔物”，为了实现“只有小孩”的乐园而操纵着黑白熊不断残杀着大人们。同时他们也是塔和City里所有“黑白熊的孩子们”的领导者，不知是不是因为年幼的缘故，他们对犯罪完全没有任何特别意识，只是像是在玩游戏一样享受着杀戮的快乐。

敌人——与“绝望”为伍的希望之子



莫娜佳 CV：平野绫

在“希望的战士”里担当“魔法使”一职，别称“超小学生级的学活时间”，喜欢大家聚在一起交换意见的学习活动，平时都是面带微笑，担当着队伍里的润滑剂。因为脚不太方便所以一直坐着轮椅。

大门大 CV：潘惠美

在“希望的战士”里担当“勇者”一职，别称“超小学生级的体育时间”，擅长所有运动，性格开朗大大咧咧，喜欢吸引人注意。

空木言子 CV：荒浪和沙

在“希望的战士”里担当“战士”一职，别称“超小学生级的文化活动时间”，以前曾是天才童星，喜欢可爱的东西和剥好皮的栗子。

新月渚 CV：伊藤茉莉也

在“希望的战士”里担当“贤者”以及副队长的职务，别称“超小学生级的社会时间”性格严谨认真而且言行比其他人更加成熟稳重，以前曾被周围人期待着他能够当上社会精英。

煨蛇太郎 CV：上板堇

在“希望的战士”里担当“僧侣”一职，别称“超小学生级的美工时间”，只要是和美工有关的事他就会十分专注。非常希望自己能够被讨厌，当被别人讨厌时他就会感到十分安心。

战斗——与“绝望”战斗的手段



扩音器型骇客枪

苗木丸的武器“扩音器型骇客枪”是从“某个人”那里拿到的强有力武器，能够发射“动”、“踊”、“坏”等共计8种类型的言弹，被言弹击中的敌人会根据言弹的效果产生各种各样的变化。也因此，骇客枪的言弹不仅仅是用来打倒敌人，还能够用来解谜。

敌人类型

目前已公开的敌人分为两种。一种是突然在塔和City里出现的黑白相间图案熊型机器人“黑白熊”，由于是机器人，他们的种类比较丰富，当中还有随身携带着炸弹的类型。另一种敌人就是头上戴着黑白熊面罩的“黑白熊的孩子们”，他们和黑白熊一起在塔和City里袭击着大人，让绝望四处扩散。





先行购入特典

预约本作的话可以拿到一个黑白熊头样式的手机立架包。



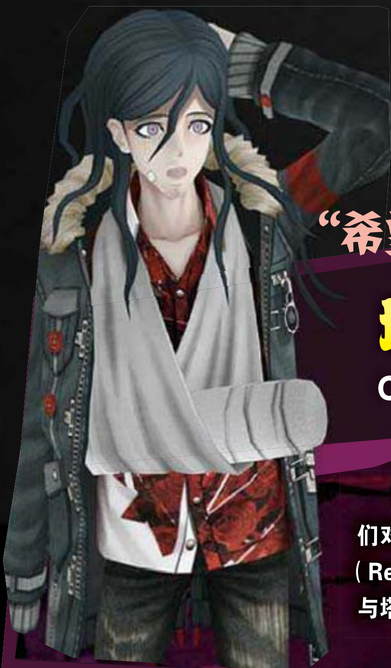
Ebten限定版特典

和之前的《弹丸论破1+2 Reload》一样，Ebten这次也依然为《绝对绝望少女》准备了内容丰富的限定版，该限定版也包含了先行购入特典的手机立架包，该限定版的售价为8990日元。布包和杯子算是从《弹丸论破1+2 Reload》延续下来的传统吧。





该限定版包括：
A3大小的海报（Ebten预计在游戏发售后才公开样图）
两个文件夹
容量4升的布包（大小为：300mm×200mm×100mm）
以黑白熊窗花纹样为图案的马克杯



“希望的战士”的“反抗”者

塔和灰慈

CV：三木真一郎

为了与塔和 City 里四处行凶的孩子们对抗而由大人们自发组成的组织“对抗（Resistance）”的首领，从姓氏来看应该与塔和集团与塔和 City 有着一些关系。

黑熊



“希望的战士”们的商议对象，如同机关枪似的长篇大论是它的特长，会因“希望的战士”的一句话而进入振动模式。

过场——系列初次的动画过场

本作首次加入了动画过场，担任过场动画制作的是在 2013 年曾制作过《弹丸论破 希望的学园与绝望的高中生 The ANIMATION》的监督岸诚二与制作组 Lerche，在经历了 TV 版动画的洗礼之后，岸诚二与 Lerche 又将会和《绝对绝望少女》产生什么样的化学反应呢？



白熊



常驻于“对抗”组织里的全身雪白的黑白熊，对大人们来说就像是偶像般的存在。



DLC 补完计划 DLC GUIDE

DLC通关时间
6小时左右
（视玩家路线规划和实力而定）

文 时雨　美编 心の永恒

流程解说

DLC进入方法

在购买完DLC内容之后，在进入游戏时会进行检查。DLC只是一个100K的解锁码，不过建议玩家在进入游戏前先将游戏版本更新到最新才使用。进入游戏之后得到名为“龙爪”的特殊道具，就算成功。



▲从黑溪谷BOSS身后的门进入到祭坛内。



◀敌人能力强大，需要步步为营。

圣壁之都 萨尔瓦

传送到黑溪谷的“隐藏房间”之后，进入打败“腐败物林格斯”房间后方，也就是之前点燃始源营火的地方，现在会出现一个祭坛。传送后就能进入DLC地区，进入后开门，就能够来到圣壁之都 萨尔瓦。进入之后会听到龙在打鼾的声音，玩家接近后将会打扰到它，它会飞到都市内，暂时不用管它。随后就能看见营火“通往圣壁之路”了。营火下方有楼梯通下去，这里可以取得道具，不过暂时还开不了门，只好继续在营火的道路走下去。



▲在这个阶段需要找到这些符文石柱，攻击后会升起道路。

这里的敌人都非常强力，不仅会按照前后阵势分配好前后攻击的敌人，部分敌人还会对自己进行回复，相当强力，建议玩家步步为营为好。下去道路之后可以看到一个敌人，随后有一弓箭手两士兵和三个弓箭手一个士兵的组合。时刻要注意回避。在打三个弓箭手的位置往下跳即可。这里也可以选择开启符文石柱，让石柱升上后从另外一条路下去。下去之后可以看到一些竖状的蓝色符文石柱，只要攻击这些石柱就能让周围的大石柱移动位置，从而形成新的道路。在下去的分岔口往左边的道路前进，里面有一条路有腐蚀玩家装备的区域，暂时不必通过，经过中间的道路，找到符文石柱后打开道路，接下来的右侧区域可以暂时不必通过，在左侧找到符文石柱之后，往悬崖边开启石柱，在一个小塔外侧找到石柱，随后沿着小塔爬上去，一共需要开启四个开关后，有四个平台升起就能找到第二个营火处“瞭望塔”。



▲爬上这里的小塔，通过之前升起的石柱可以来到营火位置。

虽然制作人曾信誓旦旦地说过本作不会推出DLC，不过该来的还是来了。从目前的情报得知DLC将有三弹，目前已发售的是第一个DLC，名为《深渊王的王冠》，玩家在游戏中将探索巨大的地下洞穴，以打败罪龙取得深渊王的王冠，取回王之力量。单个DLC的售价为77港币，季卡包含3个DLC的售价为194港币。由于地图广阔，因此这篇攻略很难具体详细化地说明每一个点，不过会提供一些解谜的思路以及BOSS打法供各位读者参考。如果对于剧情或者其他要素有想说的内容，欢迎来信和我交流！

黑暗之魂Ⅱ	BNGI	动作角色扮演
多机种	Dark Souls Ⅱ	中文版
	2014年3月11日　本地1人，在线1~4人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS3/X360：479港币	

©2014 NAMCO BANDAI Games Inc.　©2011–2014 FromSoftware, Inc

龙之圣壁

沿着营火位置出去往下跳，经过长长的楼梯可以来到“龙之圣壁”。在路上有桥，龙会发动袭击烧死敌人。如果以后经过，这里会有两个枪兵，位置狭窄需要注意。这里旁边的罐子打破可以获得“收缩灵魂块”。进入“龙之圣壁”，左边第一个门暂时无法开启，往下在左边还有个小门，攻击旁边的开关就能开启。这里有分叉路，左边的小路一旦下去就会遭遇伏击，建议先到右边再绕过去。到右边小路内有两个双刀敌人，实力强劲。第一次遇见它们是隐身状态，首先需要攻击它们在坟墓上的铠甲，它们就会现出真身。这里有不少武器道具可以取得。之后绕到左边，注意躺在地上装死的敌人，这里的墙壁上有弓箭射出，箱子是个陷阱，里面有“营火的探究者”。在上方利用远程攻击手段击败敌人后往下跳，踩下开关让大洞对准下方时通过。


▲让大洞对准下方的门时通过。

继续前进要留意脚下的位置，看到洞口时可以往前跳，在后方利用弓箭开启隐藏开关之后可以开启一个隐藏的门，不过里面没有太多好东西。准备好后往缺口位置跳下。跳下后往后方可以看到一只虫子，如果玩家对自己的实力有信心可以往下，这里很有可能让玩家的装备损坏，因此建议速战速决。解决掉敌人后往上可以取得“弗林戒指”，玩家的装备越轻，攻击力有着越高的加成。绕一圈会回到掉落的位置，这次往虫子的相反方向跑，这里的隐形敌人极其恶心，建议还是一路跑酷冲过去。跑到有大量尖刺的地方，这里有个开关可以开启，随后在宝箱附近的楼梯爬上去，一直跑到深处的房间，这里安置有这些隐形骑士的铠甲，建议全部破坏。不过这里有四个敌人，因此要格外小心。随后这里还有守护骑士兜整和圣壁钥匙可以取得。利用钥匙可以在刚才进入龙之圣壁的地方使用可以开启门。随后下来回到刚才爬上去的地方，将宝箱打开取得“龙石”。沿着道路往下，在断桥位置可以看到墙壁上方有一个开关，利用弓箭射击之后，爬上刚才宝箱旁边的楼梯，就可以发现门已经打开，里面是营火。回到刚才的道路，到尽头的时候小心探索，在面对尽头的右侧有楼梯可以往下。在道路尽头，有暗灵汤马士入侵。其攻击魔法十分恐怖，比起BOSS也毫不逊色。建议还是接近它赶紧将它杀掉，拉锯战不是很好的选择。进入大雾门会来到新的区域，这里的霸王龙攻击力超群，在它们身后有营火“未成者的居处”存在。


▲最开始需要从这里的缺口往下跳。


▲在断桥处往后看有一个开关，利用弓箭打开后可以绕到营火处。


▲图中开启的宝箱就是关键道具“龙石”，旁边的楼梯上去可以找到隐身敌人的铠甲。

在面朝刚才过来的门位置右边是正确道路，建议一路跑过去，随后使用“龙石”解除机关，再到右边的山洞探索一下，打开符文石柱可以启动开关，沿着石洞往上可以取得龙血大剑。刚才开启了开关之后会有石头上升，站在石头上就能启动电梯了。随后下去，就能看见刚才利用“龙石”开启的道路开启，继续前进。


■在这里使用“龙石”就能开启机关。


■开启机关之后沿着这条路上去，就到了新的区域。

进入内部之后，需要往下一步步跳下去，稍有不慎就可能满盘皆输。下去后有一个通路，左右两边有之前遇见的需要踩下开关进入的机关，不过这里没什么特别的。在这我们会遇见新的敌人“龙血骑士”，它们移动速度超快，而且受到攻击几乎没有硬直，因此建议还是拼血过比较好。继续往下跳，到有灯火的位置，也就是有两个敌人的区域上方拐角处，可以调查靠内侧的墙壁，有隐藏营火“圣壁内部”。继续往下跳来到“沉眠之龙的睡塌”。开始BOSS战：污秽的艾雷娜。在胜利之后隐藏的门打开，继续前进可以找到营火，随后将面对这个DLC的最终BOSS：沉睡之龙 罪龙。


▲这个位置有隐藏的营火。

沉眠之龙的睡塌

BOSS战 污秽的艾雷娜

BOSS相当强力，在造型上颇似本篇的最终BOSS杜娜湘卓。她以使用暗术为主。当玩家离她远的时候，她会使用前方多个方向的暗术攻击，这时候只要看准位置躲避就可以。除此之外还有同个方向的多发攻击。最大的威胁在于她的火焰锤攻击，征兆为爆炸位置会有火花喷出，这时候就要迅速回避。除此之外，她还会有进阶版的多方向火焰爆锤，朝着空隙跑动就是。接近她之后，她会挥舞手中的镰刀进行攻击，威胁不大。但在她发光的时候就切记要迅速跑开，她会使用全范围的近距离爆炸，被炸中就会被弹开。除此之外，她在HP削弱到一定程度之后会召唤敌人出来帮忙，第一个敌人非常强力，一旦被夹击几乎就是被屈死的节奏了。在她HP削弱到剩下四分之一左右的时候，会召唤大批骷髅敌人登场。它们攻击力不高，但是附带有异常效果。总的而言，这个BOSS比起最终BOSS有过之而无不及，建议在开战前就在门口召唤NPC帮忙，否则会相当难熬。



BOSS战 沉睡之龙 罪龙

作为最终BOSS，它的威胁性其实不如之前的BOSS污秽的艾雷娜来得高。主要是因为它的攻击基本都是一发过，很少会有连续攻击的现象发生。因此玩家只要能扛得住攻击就可以了。在进入之前可以召唤两个NPC帮忙。它的攻击方式有点像“《怪物猎人》系列”的火龙，它会飞扑、抓、甩尾、后跳和往前冲刺。除此之外它还会站立起来往前喷火。当玩家离它远的时候，它还会往前180度喷火。当它飞起来的时候，会发射火球，将在一定范围内爆炸。爆炸范围内含有毒，需要避开。飞起来的时候



也会进行滑翔。如果玩家使用的是近战职业，那么只要找准时机，先断尾减少其威胁之后，输出集中在后腿部分。耐心反复击杀即可。如果玩家选择的是远程攻击的职业，那么更简单，在召唤的人吸引其注意力的时候，找好位置持续输出即可。建议带上回复咒文次数的道具，在咒文次数不足的时候注意回复。胜利后可以取得王冠，在旁边的尸体上可以取得“约亚戒指”，作用是偶尔弹开咒文。


■在这里可以看到国王生前的模样。

在取得王冠之后，玩家可以回到“不死灵庙”打泛克拉德的地方，调查后方闪光的地方，就能进入王的记忆，听取王的一些话。这就算是与本篇的一个联动了。对话如下：

寻求着火，欲登王座之人啊。

朕泛克拉德。

多兰古雷格的统治者。

寻求着火之人。

获得符合王位资格冠冕的人。

汝向火欲何求?

有所求，应向冠冕去。

远古诸王之力，宿于该顶证明之冠。

自求苦难吧。

寻求着火 欲登王座之人啊，

寻求着火的人啊 汝欲胜过黑暗吗。

朕亦曾寻求着火。

以火御咒。

始为王者之器……

却不知仅仅是飘渺的虚伪。

寻求着火的人，了解已身黑暗的深邃吧。

越是追求火，越是加深黑暗。

火啊，火……

朕乃国王，这荒废国度的王。

朕平了巨人，剥夺其力。

只为获得更大之力，以便接近火……

国已颓，火已灭……

远古灵魂重新取回力量……

黑暗离了锁，化为诅咒……

人变为应有的模样……

虽然透露的信息不多，但是本篇中的许多谜团都可以在此得到解释。王为何变成了这幅样子，为什么会远洋去打败巨人都找到了原因。原来国王泛克拉德也是为了追寻火才踏上了这条路。只是国王失败，不仅失去了国家，就连自己也受到诅咒。而主角身为传火者，今后是否会面临相同的命运就不得而知了。

死者之洞

不知道各位还记得之前锁住的房间吗？只要取得圣壁钥匙就能回到进入龙之圣壁时的门，就能打开新的道路。进入后会有两个使用暗术的敌人，这里还有多个宝箱，不要错过。往上爬会有三只虫子，打败之后往右边的道路，能顺着来到圣壁之都 萨尔瓦。这时候会遇到一个用枪的暗灵入侵，其实力不高，不难胜利。随后就是最后的营火“巫女的房间”了。

下去“死者之洞”后，这里可以召唤NPC帮忙。建议还是带上，在打BOSS的时候会方便一些。这里分有三层，玩家需要从洞口一层层往下跳。这里每一层都会有骑士在，其实力相当强劲。同时每一层还会有许多会喷出石化异常属性的敌人，一旦被石化就当做死亡处理，因此要一步步小心。第二层的敌人很多，如果有大范围的咒术会轻松不少。这里的宝箱内有不错的道具可以取得。随后继续往下，最后一层除了骑士之外还有黑溪谷的大虫子。不过一般而言，玩家能到这里敌人也没什么威胁了。深处的白雾门就是DLC的又一场BOSS战。BOSS战胜利


■利用圣壁钥匙开门。



之后，玩家可以在后面的门那取得“花裙子”，继续出去之后可以取得火把，在另一侧可以取得“黑之大剑”。随后可以开启机关，直接通往之前的道路。本次DLC可收集的内容也就这么多了。

BOSS战
瘫痪的盗墓人、远古战士沃格、远古探索者瑟拉

如果单人打的话，玩家很容易陷入苦战。这三人各有特色，一个速度快，攻击频率高。一个持有大剑和重盾。最后一个则使用长弓攻击玩家，一旦接近他会切换成为刺剑的状态。一进入BOSS战区域，瘫痪的盗墓人和远古战士沃格就会锁定玩家，因此一进入就要迅速躲避，等待NPC进入帮忙。建议玩家在他们二人锁定NPC攻击的时候，迅速从后方锁定，利用背刺可以降低难度。随后先以一个敌人为目标，再进行连续输出。打死一个之后再搞定另外一个。至于远古探索者瑟拉可以放在最后，利用远程攻击或者咒术等魔法攻击，慢慢磨死他即可。他站的区域有令人石化的石像在，注意不要太靠近。不过最囧的还是自己的装备耐性，如果被敌人持续攻击的话装备很容易损坏，一旦损坏就很容易陷入苦战了。建议带上修理光粉，当提示武器就要损坏的时候就抓紧机会用比较好。



一些感想与建议

DLC的完成素质令人惊讶，最主要是因为地形与机关的紧密结合，让这个系列融入了更多的场景互动要素。例如打击符文石柱来升起道路，利用弓箭射击开关来开启隐藏的门。在虐人程度上也有了飞跃般的提升，如果玩家不熟悉的话，死上个几十次也不奇怪，所以从严格上来说，这个DLC的长度并不算长，但是因为具有挑战性，所以能在一定程度上延长玩家的游戏时间。本次的解密素质引入让人欣喜，或许我们可以从中窥见今后的系列发展趋势，不过也会由此发现，今后这个系列或者会更难了。总的而言，这款DLC诚意十足，和本篇的互动虽然不多，但也足以解释玩家们的许多疑问了。不过售价确实高了一些，而且目前也没有追加的DLC成就或奖杯，建议玩家们还是购买季卡比较划算。

·这个DLC的难度比起本篇的任何迷宫都要高。

·鉴于地形的复杂性，很多时候找不到路就找找看有没有符文石柱，或者把视角往下移动一下，或许就能够发现新的道路!

·新版本大幅度地削弱了奇迹的攻击力，不过即使如此，奇迹在面对罪龙等敌人的时候还是比较方便的。

·由于DLC当中敌人的能力很强，请尽量绕到敌人身后进行背刺攻击比较稳妥。在面对一些硬直很少的敌人时，拿起重型武器硬拼也是一个选择。

·在面对持弓的敌人时，可以跑到他身边，他会切换成为近战武器的状态，在切换的过程中玩家就可以对其进行背刺了。

·在面对后期的隐身敌人时，记得要先打掉他们的铠甲，否则被几个围攻很容易陷入苦战。

·有部分机关需要利用弓箭开启，因此建议玩家带上弓箭作为备用。

·由于敌人多，并且有消耗玩家装备耐力的机关在，因此建议玩家们带上修理光粉比较稳妥。

《夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士》作为黄昏系列的第三作，本作最大的变化莫过于取消了日期概念，流程改成了传统RPG的章节形式，这使得游戏过程更加自由，玩家需要考虑的事情也变得没那么复杂，特别像笔者这样的强迫症患者再也不用因为浪费了时间而纠结是否要读档了。不过也有一部分玩家认为少了一部分乐趣，这也是见人见智的看法。虽然是款比较花时间的游戏，但是当你花尽心思调合出想要的道具或者武器，那一刻的成就感才是本作的魅力所在。



夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士	Gust	角色扮演
PS3 シャリーのアトリエ～黄昏の海の炼金术士～		日版
2014年6月26日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为6000日元		

系统详解

基本操作

按键	地图	战斗
○键	调查 / 确认	确认 / 发动援护
□键	攻击	发动援护
△键	打开菜单	调查情报 / 发动援护
× 键	跳跃 / 取消	取消
L1/R1 键	调整视角	–
START 键	打开地图跳跃菜单 / 存档、设定菜单	–
SELECT 键	打开日常课题菜单	–

主菜单



干劲槽

主菜单中夏莉头像旁边的槽，用于表示夏莉此时的干劲状态。干劲槽会随着完成课题而增加，反之如果长时间内都没有完成课题就会下降，干劲高能够得到不少有利效果，比如采取数量增加、移动速度加快、战斗结束之后BURST槽减少量减少。

道具箱（コンテナ）

道具箱，即玩家的仓库，在城镇或者船上的时候才会显示。游戏中玩家获得的所有素材、调合出来的所有道具都会放在这个箱子里。箱子按照使用道具、装备、材料、调合、重要分门别类放好，也可以按SELECT键查看整个箱子。箱子的大小没有限制。而玩家每次进入工作室的时候，采集回来的素材都会全部强制放进这个箱子里面。

背包（カゴ）

在采取地里采集或者战斗胜利后得到的道具都会先放进这里，背包的大小有限制，如果装满了要舍弃其他道具。不过因为在中期可以驾船出海，整个工作室都会跟着玩家跑，所以基本上不用担心道具爆满，必要的时候回去卸货就行了。

探索装备

在采取地中探索或者战斗的时候炼金术士所能使用的消耗品道具，这些道具不会占用背包的空间，但是对摆放有一定要求。探索装备的背包最初只有4×3格，随着剧情推进会逐渐增加。每一件在采取地或者战斗中可使用的消耗品（武器、回复等）都会占用一定方格空间，最小的占1格，最大的占9格，而且形状也各有不同。玩家准备道具的时候需要考虑怎样拼到这个空间里面，争取最大地利用背包的空间。

需要补充的一点是，本作并不存在真正意义上的“消耗品”，这些道具在外面一旦用完，只要回去**ステラード**就会全部补充满。所以调合出强力道具之后不用吝惜，尽情使用就行了。



©GUST CO.,LTD.2014 All right reserved.

战斗装备

既然有战斗系统自然少不了装备。每一位角色都可以装备一把武器、一件防具以及两件饰品。每个角色都有各自专用的武器类型，而防具分服、轻装和重装三种，其中服是所有人都可以穿，轻装是ユリエ和ウィルベル专用，重装则是コルテス、ミルカ和ホムラオ能穿。服装和武器可以在商店购买（通常只能买一次）或者在采取地的宝箱、怪物掉落获得。但是性能都不敢恭维，真正好的装备必须靠自己合成。而合成需要到ミルカ的工作室进行。装饰品则可以自己合成。

日常课题（ライフタスク）

本作流程推进的核心系统，课题分主线、心、技、体、人5种，其中后4种我这里归类为自由课题。主线课题是推进游戏流程的核心，详细的后文再叙述。

而自由课题则是一些要刷的要素，其名字就是出现条件，比如击破多少敌人，调合什么道具多少遍等等。心系列的课题跟玩家的动作有关，比如完成多少个任务、跳跃多少次等等。技系列课题是跟调合有关，出现条件是某一种类的道具调合多少遍，而完成条件是要调合出带有指定效果或者潜力的道具。体系列的课题是跟战斗有关。而人系列的课题则是跟其他角色的支线剧情有关。部分课题完成之后会获得一定奖励，常见的是调合经验值和战斗经验值。而且最重要的是能提升夏莉的干劲。

自由课题只能在完成了这章的主线到进入下一章之前完成，这段时间内完成这些课题的同时还要避免不要触发主线课题，以免触发了下一章的主线剧情。



成长系统（グロウシステム）

角色等级升到Lv40以上之后就会开启成长系统，成长系统在角色状态菜单按△键进入。玩家可以将成长点数分到不同的能力上以增强角色的实力，可以成长的项目除了最基本的攻击力和防御力之外，还有一些角色专属的特殊技能。学会不同技能所需的点数不同，而点数获得方法是Lv40以后每升一级就加1点。因此玩家可以自由地，根据自己的需要和战斗偏向来强化自己的角色。

ステラード基本设施

财协组合本部：领取、报告完成依赖任务的地方

商店：本作的商店有カトラ（目抜き通り）、ロ－ゼミア（港）和リンカ（ペリアン商会）以及前作女主角艾丝卡开的商店（ハンタ－たまり场），随着流程推进逐一开放。此外到达东部大陆的ファ－ヴ村之后那边还有ハリ－的商店。

ミルカ的工作室：合成武器和防具的地方，此外还可以进行一些素材和道具的分解，但是当中只有一小部分能继承潜力。

街の水源：每过一段时间可以来这里取水。

炼金术篇

素材所具备参数



1. 素材等级，影响合成时的COST值，后文详述；

2. 技能格，影响合成的时候可以装备技能数量；

3. 装备形状，在探索装备箱中所占用的空间，只有消耗品道具才有这一项；

4. 使用次数，同样是只有消耗品道具才有这一项；

5. 属性值，表示这个道具作为素材进行调合的时候所反映出来的属性值；

6. 效力，相当于道具的品质，数值越高，道具的效果会越强，同样的武器、防具效力不同，能力提升效果也会有差异；

7. 道具或武器防具本身所具备的效果；

8. 潜力，道具个体所具备的特殊能力，在合成的时候可以从素材中继承过来，也可以通过技能引发，潜力最多保留3个。

材料选择

在调合道具之前，夏莉需要通过参考书事先学会这个道具的制作方法，参考书大部分可以直接从商店购买回来。选择了要调合的道具之后就会进入选择素材的界面，每一个目标道具需要的材料种类是不同的，有些指定某一种，有些则指定一个类别。选择材料的时候需要考虑以下几个方面。

Cost Lv：每一个目标道具都有一个最大Cost Lv值，玩家选择的素材Lv总和不可以超过最大Cost Lv值，否则就会发生Cost Over。发生Cost Over的时候虽然也能强行调合，但是无法从素材中获得属性值，换言之无法引发任何效果，效力也会强制变成0。所以选材的时候避免发生Cost Over是所有调合的大前提。

属性值：目标道具如果是武器、防具、装饰品或者消耗品的话通常都会附带多种效果，哪怕是相同的道具有时候会呈现出不同程度、甚至截然不同的效果，比如最简单的炸弹（フラム），火属性伤害的效果就有弱、中、强三个档次。影响这个效果的是素材的属性值。属性值有火、水、风、土四种。在素材选择画面的右侧，效果预测一栏我们可以看到不同属性值的槽，槽的长度取决于玩家所选择附带的属性值总和。属性槽上面有刻度，当素材属性值加起来超过这个刻度的时候，成品就会呈现某一种效果。还是拿炸弹（フラム）为例，当素材的火属性值总和不足40的时候效果是“火ダメ－ジ·弱”、40～64之间是“火ダメ－ジ·中”，如果堆到65以上就会变成“火ダメ－ジ·强”。



当然，大部分道具并不止一个效果，所以我们要考虑积蓄多种属性值。还有就是属性值并不是越高，引发出来的效果越强的，

Break

敌我双方的角色在连续遭到攻击的时候会积蓄 Break 值，这个数值在行动槽上用一个五角星符号表示出来，Break 值一旦蓄满了会陷入 Break 状态，角色会产生眩晕，眩晕状态下该角色到自己的回合会无法行动。战斗的时候善用这一点可以封锁强敌的会行动，但是也要注意避免我方角色陷入 Break 状态。Break 状态在角色受到一次攻击或者经过一个回合之后就会自动解除。

时间型道具

部分技能、道具发动之后经过一段时间还会产生第二次效果，此时这种道具也会进入到画面右边的行动槽。当行动槽轮到该道具的回合时就会发动效果。道具上的数字表示会发动的次数。一些强力的回复道具做成时间型的话能获得不错的回复效果。当然，后期也要注意有很多 BOSS 会使用时间型的技能，给我方造成连续的伤害。

本作的流程推进

正如前文所说本作的流程改成了章节形式推进，而每一个章节可以分两部分，第一部分是主线剧情阶段，这阶段内不能完成主线以外的课题。当完成全部主线之后就会进入第二个阶段——自由活动阶段，自由课题也只有在这个阶段能完成。在自由活动阶段中也会有一定数量的主线课题，而且画面左上方夏莉的头像会变成一条透明的槽，每当玩家完成一个主线课题之后槽就会增加，主线课题后面有一个附加数值，这个是对应槽的上升量，升到 100 为满。升满之后回到工作室就会出现提示问玩家是否结束这一章，如果选“はい”就会进入总结画面并且进入下一章的主线剧情阶段，如此反复。

流程攻略

要点 & 建议

1. 本作最开始有 3 个难度供玩家选择，高难度下虽然敌人的 HP 和能力参数大幅提升，而且有强化技能，但相对地我方经验值 1.5 倍，获得金额 3 倍，而且能获得稀少的战利品。因此推荐大家直接从高难度开始。本攻略也是根据高难度来写的。

2. 过了序章之后可以从两名女主角之间选择其一，两人除了技能稍有不同之外，故事的前 4 个章节以及第七章内容会有差异，其余章节除了剧情的视点之外基本一致。本攻略是以夏莉丝缇拉为基准写的，后文会补上夏洛特前 4 章的简要流程。

3. 通常情况下如果不小心被团灭会直接移送到采取地外面，因为本作没了时间概念，所以基本上团灭带来的惩罚是非常很小的，但是要注意有一部分剧情的战斗被团灭会出现 GAME OVER，这时只能读档重来。

4. 工作室系列是一个比较强调使用道具的游戏，最费时间的也是研究怎样去调合的部分，但由于前期可调合的道具以及调合技能少，经常会发现辛苦调合完一批道具装备之后到下一章就淘汰了，所以前期可以简单地合一些必要的道具和装备，然后多花时间到采集和刷杂兵素材上面。到中期要打沙龙的时候再研究怎样结合潜力来开发装备和道具。

5. 由于支线事件众多而且时机和触发条件难以确认，所以下文每一章里面只会简单地列出笔者在游戏进行中触发了哪些支线，难免会有纰漏或者触发时机与各位玩家不同的情况出现，仅供大家参考。不过比较人性化的一点是有剧情发生的地方都有“！”符号或者角色头像提示，建议大家每一章主线内容结束之后到城里触发所有人的对话，触发全部支线剧情后到大地图逛两圈或者进行几次调合之后再回来看看，特别是结束章节之前将这个步骤重复几次，确认没有其他可触发的支线剧情，这样到最后就不容易漏掉支线了。

6. 每一章自由活动环节的主线课题内容大同小异，而且不必全部完成，因此流程中只列出主线部分。





序章

夏莉丝蒂拉视点



剧情之后会问是否进入教学模式，如果对系列不够熟悉的玩家可以选择“はい”熟悉一下。先到炼金釜进行调合，选择“リフュ－ルパット”进行合成，材料都已经事先准备好的了，合成成功之后触发剧情。不过药效不太好的样子，只好再找其他素材来调合。在房间下方的箱子找到新的素材，再去调合一次“リフュ－ルパット”，制作成功后进入剧情。把老爷爷的腰治好之后，系统会让我们准备探索装备。准备好之后就会来到大地图外面，这部分是采集和战斗的教学，战斗结束后触发剧情，然后进入夏洛特视点。

夏洛特视点

初始剧情结束之后前往“财协组合本部”领取任务，然后回去“目抜き通り”，路上有发现不少紫色发光的地点，将这些地点全部打扫（采取）就能完成任务，回去财协组合本部报告即可触发剧情，序章结束，OP 结束后会让玩家选择难度以及主人公。

TIPS 脑子不好使的玩家（比如笔者）一段时间没玩难免会忘了上一次玩最后在做什么，特别是进行一些复杂的调合时很容易忘掉。这时候不妨查查自己的箱子，看最后合出来的是什么道具，这样多少会想起自己之前在干嘛了。

战斗篇



1.前锋角色状态　2.后卫角色状态　3.指令
4.BURST槽　5.必杀技槽　6.行动槽
7.角色状态，场地效果情报（需按△键调出来）

基本战斗流程

本作战斗系统基本上沿用前作，采用的是3前锋3后卫的6人战斗系统。敌我双方的角色会根据速度排列攻击顺序，如果是以先制攻击（在地图上直接攻击怪物）进入战斗，作为主角的夏莉会强制最先行动。后卫角色是不会出现在战场上，所以不会出现在行动槽里面，而且也没有自己的回合。而前锋角色倒下之后仍然会进入自己他的回合，此时可以选择将后卫角色换出来或者待机。如果前方角色全部倒下会强制将所有能战斗的后卫角色换出，直到全部角色都倒下了才会战斗失败。

援护

援护系统是本作战斗的核心之一，后卫的作用也是体现在这里。援护分两种，一种是当前锋攻击结束之后，马上换出后卫并攻击对手的援护攻击，另一种是前锋遭到攻击的时候，让后卫登场防御抵挡伤害的援护防御。发动援护之后，原本的后卫角色会暂时取代原角色的位置担当前锋。

后卫角色最多可以设置三个，从左到右分别对应□、△、○三个键位。只要在发动援护的时机按下对应按键就能让该角色登场援护。使用了援护之后，替换下来的角色头像会变暗，亮的部分作为援护槽，援护槽会随着回合经过而回复，当重新充满了之后，这名角色就可以给前锋进行援护了。



交代连携&协力攻击

通常来说一次攻击里面只能使用一次援护攻击，但是进入BURST状态之后，如果有多名后卫的援护槽是满的话，那么援护攻击之后还可以让其他后卫再发动援护攻击，从而形成连携。值得一提的是，援护攻击跟普通攻击无论动作和效果都是不一样的。假设三名后卫的援护槽都满的情况下，后卫1发动援护攻击之后后卫2可以接着攻击，这招称为交代连携，此时后卫2使出的攻击威力比援护攻击和普通攻击更高，范围更广。后卫2攻击完之后如果接着让后卫3攻击，此时会使出协力攻击（Variable Strike），此时其余两名前锋会各自攻击对手一次，然后后卫3再发动一次华丽的大威力攻击。

因为交代连携和协力攻击是不消耗MP的，加上BURST状态本身的威力加成，伤害非常可观。所以战斗的时候可以尽量找机会发动。不过要注意，如果前卫有人倒下了是不能发动协力攻击的。



BURST状态

本作新加入的系统，我方角色攻击敌人的能使BURST槽增加，而受到攻击则会减少当BURST槽涨到100%以上的时候就会自动进入BURST状态，在BURST状态下，我方所有角色的攻击伤害都会大幅提高（接近翻倍），除此之外，BURST状态下连击数（画面左上方的Chain值）不会因为敌人行动而中断，连击数越高，攻击的伤害还会进一步提高。交代连携、协力攻击这些系统也要在BURST状态下才能发动，因此在面对强敌的时候要尽量争取更多发动BUSRT状态的机会。

BOSRT槽最高可以蓄到150%，但是100%的时候就会强制发动，因此如果想积蓄更多的BURST槽要善用援护系统，比如在90%的时候，下一位角色攻击之后接上援护攻击，这样就能一口气获得提升BURST槽的数值，获得更高的数值。

BURST状态发动之后，我方角色每次行动都会减少一定值，下降到0%的时候就会回到普通状态。

场地效果&FIELD BURST

跟特定的强力敌人战斗，或者使用了场地事件“强敌遭遇”进入战斗会触发这个场地的效果，这些效果通常是负面的，比如全部角色移动速度下降，中毒，不能回复HP，不能救倒下的同伴等等。这些效果会为战斗提高不少难度。不过也有解决的方法。

第六章到达水晶溪谷之后解锁FIELD BURST，这个系统是当玩家发动BURST状态之后，如果BURST槽一定值以上的话，就可以选择后卫的FIELD BURST技能发动，110%以上可发动1个，120%以上2个，130%以上三人都可以发动。每个人的FIELD BURST技能都是不同的，当FIELD BURST生效时还会临时踩掉原有的场地效果。FIELD BURST效果会进一步增加BURST状态带来的影响，能为战斗带来不少便利。BURST状态结束，FIELD BURST效果也会消失，原有的场地效果也会回来。



必杀技

角色Lv30以上的时候就能学会必杀技（部分角色例外），此后在BURST槽旁边可以看到一行紫色的必杀技槽。必杀技槽必须在BURST状态下，发动后卫的连携攻击才能提升，当升到100%之后就能发动华丽强力的必杀技。

必杀技对象基本上都是单体的，威力巨大，建议在BURST状态下堆高连击数再用，这样可以进一步发挥它的价值。必杀技槽蓄满了之后会一直维持着，就算战斗结束，甚至回去村子之后还会保留。所以挑战大型BOSS之前可以事先积蓄必杀技槽。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH 攻略透解 夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士

TIPS 商店的所有道具里面，《参考书》必须优先全部买下来，因为会直接影响到玩家能调合出什么程度的装备。每一章开始的时候商店都有可能进货新的《参考书》，不要犹豫买买买吧。

比如“龙の杯”第二个效果“HPMP 回复·超”发动条件是水属性值必须在 75 ~ 84 这个范围内。所以在调合之前要考虑清楚想要哪些效果再配属性。

效力：成品的效力取决于素材本身效力的平均值，效力对成品的实际参数有一定影响，所以在获得想要的效果和潜力同时，也要尽可能提高成品的效力。

调合技能



选择完素材之后进入下一个环节，炼金术士可以在调合过程中对道具施加各种技能来影响成品。技能本身也有四个属性之分，如果素材里面没有某一种属性值，那么玩家也不能使用该属性的技能。每个素材都有 0~4 个技能格，此时玩家可以将调合技能放到技能格上面让成品发生变化。

调合技能最主要的作用就是增加属性值，因为后期合成多个效果的道具经常会出现属性值不够的情况，这时候可以用技能来补足，达到自己想要的效果。此外也有降低 Cost Lv，提高效力等技能。调合技能同样会占用一定格数，如果素材没有足够的格子便无法装上技能。调合技能一般只会对装备的素材生效，但是也有个别如“个数 / 回数增加”之类直接影响成品的技能。

另外，使用技能还会积蓄连锁值（Chain），某些调合技能会以一定比例将连锁值转化成提升属性值或者效力的效果，所以连锁值越大，那些技能的效果就会越明显。

潜力继承

调合的最后一个步骤就是继承潜力。衡量一个道具实用价值除了效果之外，另一项就是潜力。潜力有很多种，比如加强道具效果、增加使用次数，加强武器的攻防参数等等。潜力可以直接从素材继承过来，也可以用“潜力レベル上升”等技能引发出道具本身的潜力。但是一个道具只能保留最多 3 个潜力，而且某些道具是无法继承某些潜力的，比如某些武器不能继承防御力参数提升之类的潜力。

继承潜力的时候需要消耗 PP 点数，PP 点数默认只有 10 点，但是如果调合素材中有“引き継ぎ PP+x”“PP 枠扩张”等潜力，那么继承的时候 PP 点数也会相应增加。继承越强的潜力需要越高的 PP 点数，某些潜力 PP 点数甚至超过了 10。所以在准备素材的时候除了要关注想要的潜力之外，“PP 枠极大化”之类的潜力也必不可少。

潜力合成：在继承潜力的时候，如果同时有两个类型相同效果不同的潜力存在，这两个潜力就会合并成一个更强的潜力，比如同时存在一个“攻击力 +5”和“攻击力 +10”会合并成“攻击强化”（攻击力上升 15 点）。前期用这个方法可以获得一些较为强力的潜力。



探索篇



跟以往的作品一样，玩家在大地图上选择了要进入的地点之后就能到对应采取地里探索。初期能去的地方有限，但当玩家踏破了一个地方之后就会开启下一个地点，而随着流程和剧情的推进，玩家能去的地方会逐渐增加。

第五章触发了准备迎击沙龙的剧情之后，地图移动方式就会改成乘坐航沙船。此时工作室也会跟随着航沙船移动，也就是说走到哪里都能调合或存放道具，但是必须回到ステラ－ド才能回复和补给。

地图上每一个地标都可以按□键调查当地的情报，情报页面可以看到当地能采集的道具以及出现的怪物，但是大型怪物以及遗物不会显示出来。另外，地图上有些地点会有一个卷轴符号提示，代表玩家接了的依赖里面有可以到这里采集的素材或者到这里讨伐的敌人，相当方便。

此外，大地图上某个区域的到地方有时候会随机发生环境变化，此时区域的地标会有不同颜色的光标示出来，环境变化有采取物增加或者敌人减少等不同情况，对夏莉的采集会有不同程度的影响。

采取地

采取地发光的地点就是采集点，采集之后会随机获得当地的一些素材。画面右上角的是小地图，小地图能看到场地的结构，绿色幼苗图标代表采集点，红色是敌人。除此之外，两位不同的夏莉作为主人公的时候有不同的采集动作，夏莉丝缇拉是挖掘，而夏洛特是钓鱼，地图上也会有相应的提示。



场地事件（フィールドイベント）

进入采集地之后画面左上角会出现一条蓝色的槽，这个是场地事件的槽，采集或者战斗之后都会增加，蓄满一行之后就可以发动一次场地事件，最多能积蓄三行。场地事件有 5 种，但随机只能触发其中 3 种（离开采取地重进会发生改变），按方向键←/↓/→使用。场地事件的槽在离开采取地之后还会保留，并且可以到下一个采取地使用，但是回去ステラ－ド就会清空。场地事件具体效果如下

采取分担：采取场地内所有素材，发动之后玩家还可以从随意、重视数量、重视特产三个选项决定采集素材的目的。

遗物发现：发现遗物，发动之后会出现三个道具的剪影让玩家选择其一。

稀少素材变异：发动之后场地内便有机会采取到稀少素材。

稀少素材发现：跟发现遗物一样会出现三个道具的剪影，玩家从中选择一个入手。

强敌遭遇：强制触发战斗，战斗有三种，“魔物の群れ”是出现强力的杂兵群，“无数の敌”是杂兵群连战，而“强敌の军势”会进行大批杂兵连战，难度较高，到最后一批还有强力的敌人出现，事先一定要做好充分的准备。

地域标记（ランドマーク）

后期一些大型的采取地有多个区域，某些区域里面能找到地域标记——一种蓝色的石柱，这是一种便利道具，调查一次之后，下次进入这个采取地的时候就可以打开 START 菜单直接跳跃到这个区域。

TIPS 商店也是跟以前一样有存货限制，一种道具卖光之后要“过一段时间”才会进货，不过会显示到货状态。每家商店都有一到两个特别稀有的道具，可能要过一两章才会到货一次，看到的时候毫不犹豫买下来吧。

第一章　夜明け前の月

主线课题

顺序	名称	内容
1	もう一度相谈しよう	到财协组合本部触发剧情
2	中央の手伝いをしよう	到“丰饶の海・东部”采集和打倒怪物
3	调查の报告に行こう	回去财协组合本部报告
4	船に戻ろう	回到船上触发剧情

主线流程

剧情过后再进入财协组合本部触发剧情，之后跟财协达成了互相帮助的关系，于是第一步要去帮忙调查“丰饶の海”。前往丰饶の海・东部，只要采取全部素材以及杀死全部敌人即可完成。完成任务之后回去财协报告即可触发剧情，之后ソ－ル会派遣**ホムングルス**来帮忙，之后开启“场地事件”系统。回去船上触发剧情，本章主线部分结束。之后就能自由开始完成课题了。



第二章　月の照らす街道

主线课题

顺序	名称	内容
1	商会に行こう	前往ペリアン商会
2	商会の依赖を达成しよう	在死者の地执行场地事件，采取分担、强敌击破、发现遗物三个项中任意执行一项并完成即可
3	商会に报告に行こう	回去商会报告
4	船に戻ろう	回去船上

主线流程

在**ソ－ル**的建议下，**シャリ－**准备前往**ペリアン**商会寻求协助。商会的位置在**ステラ－ド**广场北边。在商会触发剧情之后就可以使用**リンカ**的商店了。之后还会开启下一个课题“**商会の依赖を达成しよう**”，课题出现之后前往大地图会出现两个新地标，分别是常夜林道和死者の地，去死者の地之前要先穿过常夜林道。完成课题之后回去商会报告，之后返回船上触发剧情，**リンカ**会登门拜访**シャリ－**，并且带来一本参考书“古式制法书”。此后就能自由地执行其他心技体人的课题了。

随后在**ステラ－ド**各个地方会有一些支线剧情，分别是街**はずれ**和财协组合本部，之后回去船上的炼金工房也会触发一次剧情。之后去**ハンタ－たまり**场触发跟**ユリエ**相关的剧情，然后回去工作室。

第三章　そよぐ夜の气配

主线课题

顺序	名称	内容
1	组合に相谈しよう	前往财协组合
2	船の修理の准备をしよう	存 1000 金，并且去见ホムラ的熟人（ロ－ゼミア）
3	组合にお金を持ちっていこう	回去组合交纳 1000 金
4	船に戻ろう	完成上一个任务后，回去船上的工作室

主线流程

テオク－ガ老爷爷这是为修船的事情而一筹莫展，夏莉心里下定决心要更加努力地帮忙，于是决定先去跟财协组合商量看看。

到达财协组合之后遇到了**ホムラ**，谈话之后得知他原来也去过夏莉的村子，当他得知夏莉村子陷入危机之后决定帮忙，于是**ホムラ**入队。由于队伍有 4 个人，援护系统开放。之后出现课题“**船の修理の准备をしよう**”，1000 金的金额并不算高，完成一些依赖就可以了。见熟人的剧情要先跟**ホムラ**对话一次，之后进入大地图会开启新的地方“**孤岛の交易キャンプ**”，前往这个地方触发剧情认识**ロ－ゼミア**，以后还能够来这里找她买东西了。之后回去组合交纳 1000 金，这样他们就会开始帮忙修船了。回去船上的工作室触发剧情。本章主线部分结束。

此外，本章开始之后离开一次工作室再回去会触发剧情，**ユリエ**会带夏莉去见她的妹妹**ミルカ**，此后就能找**ミルカ**炼成装备和分解装备素材了。

支线剧情参考

工作室：过一段时间之后会触发夏莉相关的剧情。

船室：コルテス相关剧情。

财协组合本部：跟**ソ－ル**和**ラウル**对话都有剧情，特别是跟**ラウル**对话之后，探索装备的箱子会扩大到 5×5 格。离开组合回来这里还会触发一次跟**ソ－ル**有关的剧情。之后会“环境变化系统”也会开放。

ハンタ－たまり：**ユリエ**相关剧情。

ステラ－ド广场：**ラウル**相关剧情。过一段时间之后来这里跟**ユリエ**对话会触发幽灵船相关剧情。

第四章　太阳との邂逅

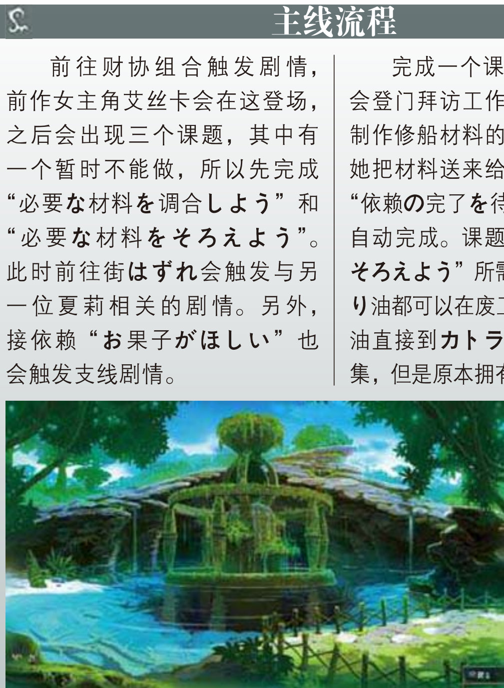
主线课题

顺序	名称	内容
1	依赖のことを闻こう	去财协组合触发剧情
2	依赖の完了を待とう	等待，实际上是完成下面两个课题任意一个后回去工作室触发
3	必要な材料を调合しよう	调合 5 个マルゲマイン合板
4	必要な材料をそろえよう	调合インゴット 5 个 / 采取古石材 10 个 / 采取混ざり油 10 个，这三项合计达成度 100% 即可

主线流程

前往财协组合触发剧情，前作女主角艾丝卡会在这登场，之后会出现三个课题，其中有一个暂时不能做，所以先完成“**必要な材料を调合しよう**”和“**必要な材料をそろえよう**”。此时前往街**はずれ**会触发与另一位夏莉相关的剧情。另外，接依赖“**お果子がほしい**”也会触发支线剧情。

完成一个课题之后，夏洛特会登门拜访工作室，原来替我们制作修船材料的人正是她，所以她把材料送来给我们。剧情之后“**依赖の完了を待とう**”课题就会自动完成。课题“**必要な材料をそろえよう**”所需的古石材和混ざり油都可以在废工厂找到，混ざり油直接到**カトラ**的商店买也算采集，但是原本拥有那些不算。全部课题完成之后回去工作室触发剧情，这时修船所需的材料已经全部集齐了。剧情后本章主线部分结束。



TIPS　干劲高虽然有不少增益效果，但实际上不用刻意去刷。因为到了第七章之后就会锁定在最高状态。

支线剧情参考

工作室：コルテス相关剧情，之后出现人相关课题“体を动かしてみよう”。

组合：ラウル会对我们的表现进行评价的剧情。

ハンタ－集まり场：会听到路人说采取地采掘遗物相关的话。回去工作室跟老爷爷对话会获得采掘用的铲子，此后采掘系统开放。

第五章 目觉めし黄昏の龙

主线课题

顺序	名称	内容
1	讨伐队のことを考えよう	到街上听众人的意见
2	シャリ－さんに相谈しよう	去街はずれ触发跟夏洛特的剧情即可
3	讨伐队に参加しよう	去财协组合本部触发剧情即可
4	サンドドラゴンを倒そう！	到烟る东の海击败沙龙（サンドドラゴン）

主线流程

由于沙龙最近的活跃导致不少出港的船遭到袭击，村子也因此陷入了危机，**ラウル**希望派兵去讨伐但是受到**ジェラ－ル**的阻挠，**ジェラ－ル**认为夏莉她们的船到来是这件事的起因，经过一番争论后达成协议——如果**ラウル**能让夏莉她们的船一起去迎击沙龙的话就同意派兵力。**ラウル**将事情的经过告诉了夏莉之后，夏莉在同伴的劝说下没有马上同意，并希望考虑清楚再做决定。

第一个课题是先去城里各个地方征求意见，地点分别是**ペリアン商会**、**ミルカのアトリエ**和财协组合本部。去**ハンタ－たまり场**也会触发**ユリエ**相关的剧情。剧情结束后去街**はずれ**，跟夏洛特对话后，夏莉终于下定了决心。回去工作室之后，夏洛特、**ウィルベル**、**ミルカ**会加入队伍。

然后前往财协组合本部触发剧情，再去港湾。之后进入大地图就可以驾驶船移动了。由于夏莉的工作室在船上，所以现在船开到哪里，工作室就会跟到哪。

进入大地图之后会开启新地点沙中遗迹和烟る东の海。

BOSS サンドドラゴン

游戏中玩家要面对的第一个强敌，战斗前建议调合一些好的武器装备和道具，沙龙的弱点是水属性，所以事先多调合一些带提升威力的レヘルン会有奇效，此外 BURST 状态下**ユリエ**的攻击技能**ステルス**伤害极高，所以一定要给她配上好的武器。沙龙的行动速度不快，但是每回合会行动两次，要多留意他的 Break 槽，适时封锁它的行动。沙龙的招式大多数是全体攻击，“船坏し”的威力相对较高，但是比较少用。“岩石降らし”会产生两个计时型攻击道具。**ウィルベル**的全体回复技能会为战斗带来很大帮助。另外，沙龙的 HP 较低（大约不到 1000）的时候，会使出“荒らぶる颚”，效果是直接将整艘船扔走，强制脱离战斗。下次再进去打的话沙龙会的 HP 会全部回复。因此在它快死的时候要一口气解决。前面提到**ユリエ**的技能**ステルス**，以及道具**レヘルン**都是在短时间内给予大伤害的重要手段。因此在它差不多死的时候就要用这些道具，再配合协力攻击一口气将它解决。



支线剧情参考

工作室：失传的炼金术相关剧情，再次进入会触发**ミルカ**相关剧情。离开一次工作室回去跟**デオク－ガ**对话还会获得参考书《失せ物探し》。

财协组合本部：跟**ラウル**对话后探索装备格子会扩大到 6×6。跟**ホムラ**（冒险史）、**ソ－ル**（糖果）对话也会触发剧情。离开本部之后再回去会触发**ユリエ**写书相关的剧情。

船室：コルテス相关剧情

シャリ－の家：ウィルベル相关剧情（修行相关），之后会出现课题“炼金术の修行？”。

ハンタ－たまり场：艾丝卡相关剧情（开店相关）、过一段时间回来之后艾丝卡会在这里开店。跟**ユリエ**对话会继续打听到幽灵船的情报。

ペリアン商会：リンカ相关剧情，触发之后追加课题“ジェラ－ルさんのス－ツ”，调合一双“格调高いス－ツ”并交货即可完成。

目抜き通り：跟商人カトラ对话触发剧情。

ミルカのアトリエ：ミルカ相关剧情。

街はずれ：如果之前完成了**ウィルベル**的依赖“魔法の触媒となる”，到这里会获得她额外的奖励“コルセイトのリンゴ”和“毒リンゴ”。

过一段时间后

工作室：调合之后会触发去跟**ミルカ**还是夏莉见面的剧情，但选项不会有影响。

港：カトラ和**ロ－ゼミア**的争吵。

组合：ソ－ル关于中央给予两位夏莉高评价的剧情，之后放素材的背囊容量增加。

ハンタ－たまり场：艾丝卡相关的剧情以及**ユリエ**相关的剧情，之后会得到幽灵船相关的情报，之后“**烟る东の海**”的南边会出现新的采取地“**たゆたう幽灵船**”。

第六章 朝霭の向こうにあるもの

主线课题

顺序	名称	内容
1	次の一手を考えよう	前往财协组合
2	东の大陆を目指そう	经过了烟る东の海之后继续往东走
3	最初の难关に挑もう	前往结晶溪谷
4	结晶溪谷を踏破しよう	抵达フア－ヴ村
5	村の中を调べよう	前往フア－ヴ村的广场，并且找类似报告对象的人（オ－トマタ）报告
6	船に戻ろう	进入大地图触发剧情即可

主线流程

成功讨伐了沙龙之后，通往东边的航道便畅通无阻了。商会会长委托两位夏莉去探索东边的大陆，因为根据旧的记录那边几乎没有受到黄昏的影响，所以说不定会找到解决水源干涸的方法。之后前往财协组合触发剧情，商量完之后回到工作室，剧情后就可以正式向东海进发了。大地图上也会出现两个新地标。分别是流浪民の**キャンプ**和フア－ヴ村。

进入流浪民の**キャンプ**会触发剧情，村民会告诉我们进入大陆得先通过结晶溪谷，而且里面有猛兽出没。穿过了流浪民の**キャンプ**之后会追加隐**された**森和结晶溪谷。进入溪谷之后**コルテス**会问夏莉是否进去，因为后面不会马上发生 BOSS 战所以选“**行くしかない**”进入即可，之后会开启新的战斗系统 FIELD BURST。水晶溪谷这边没有大型 BOSS，但是有 4 个区域，其中“栖家”区域有好几种 BOSS 级别的大型敌人。可以重复挑战，对实力有信心的同学不妨去挑战它们。

到达**フア－ヴ村**之后，前往广场出发剧情会遇到**ハリ－**和**レイフア－**，之后在附近的树下触发**オ－トマタ**（坐在地上的蓝色头发小萝莉）的剧情，课题便能达成。之后到村子的入口或者中腹会触发剧情，之后就能到**ハリ－**的商店就会开放。离开村子之后会触发剧情回到**ステラ－ド**，之后返回船上的工作室触发剧情。本章的主线结束。

TIPS 第一次到达一个新地标一般都会出现“XXX を踏破しよう”这样的课题，完成方法很简单，只要从迷宫另一个出口离开即可。这类课题虽然属于主线课题，但是不会计算章节完成的点数。



支线剧情参考

船室：コルテス对话剧情。

港口：ウイルベル和**ロ－ゼミア**相关剧情。

ペリアン商会：继续会触发会长需要做衣服的剧情，这次需要做礼服。不用顾及效力，随便弄出来交给他就行了，报酬还是1000金。

目抜き通り：カトラ的商店对话触发剧情，获得“二つ足の部品”(之前要完成对应的依赖)，之后每隔一段时间还会陆续触发一些剧情，其中还有一个是交纳水给她的任务，随便给她点淤泥水或者直接在她那里买水交纳即可完成。

财协组合本部：ソ－ル相关剧情。

ハンタ－たまり场：跟**艾丝卡**对话会触发**リンカ**相关的剧情，之后可以再去**ペリアン商会**跟**リンカ**对话。

此外，离开地图回来后**カトラ**的商店会有特殊剧情，在偶然的情况下她入手了一个**オ－トマク**，她说可以卖给两位夏莉，但是开了天价5万元，当然我们可以选择不买，过一段时间之后回来，她会降价到2万元(之后会否继续降价不明)，此时如果买下来的话她会觉得过意不去，然后额外送两位夏莉一个“黄金**リンゴ**”，之后去**ステラ－ド**广场将**オ－トマク**交给**アルバ－ト**，作为答谢他会给我们1000金，以及“水晶玉”、“上等な毛皮”、“**エンゼルリボン**”(不过怎么想都是亏本生意啊！如果大家发现奸商**カトラ**还可以继续降价的话，记得发邮件告诉我)。

第七章　かげる月と太阳

主线课题

顺序	名称	内容
1	水源の话を闻きに行こう	前往ペリアン商会
2	话を整理しよう	回去工作室
3	キ－スさんのことを调べよう	前往港口触发剧情
4	组合に行って话を闻こう	前往财协组合
5	赖まれた道具を调合しよう	回去工作室将“小型自鸣机构”调合出来
6	调合した道具を届けよう	将成品带去给艾丝卡
7	船のアトリエに戻ろう	回去船上
8	沉静特效药を调合しよう	调合出沉静特效药并且拿去街の水源给キ－ス看
9	船のアトリエに戻ろう	回去船上

主线流程

先到**ペリアン**商会触发剧情，得到可能知道黄昏原因的炼金术士**キ－スグリフ**相关的情报。之后回去工作室整理话题，两位夏莉会因为意见不合而发生争吵。夏莉丝缇拉决定去寻找这个炼金术士，而夏洛特则坚持继续以自己的方法去寻找解决方法，两人会分道扬镳(相应的同伴也因此暂时离开)。如果是夏洛特线这段时间还不能使用船。先去港口触发剧情，从**ロ－ゼミア**口中得知组合那边有类似的人物。前往组合触发剧情，艾丝卡会给我们新的参考书《**キ－スグリフのメモ**》，回去工作室将参考书中的“小型自鸣机构”调合出来，正好此时**リンカ**前来找夏洛特，并且将夏洛特需要的参考书《疾病大全》带了过来。现在先去找艾丝卡，之后会触发帮助夏洛特调查治疗她妈妈疾病的药。剧情中有不少选项，随便选就行了。最后回到船上跟**テオク－ガ**对话获得参考书《**ルギオン**村传承》，制作出其中的“沉静特效药”并带去街の水源触发剧情。之后回去船上就会触发跟夏洛特和好的剧情，并且解锁对应奖杯。之后其他成员会全部归队，而且从现在开始夏莉的干劲槽会锁定在最高。

支线剧情参考

工作室：コルテス相关剧情

港：ロ－ゼミア相关剧情。过一段时间再进入港口会触发**ハリ－**相关剧情，他会给我们参考书《世界の秘境から》。

财协组合本部：1.最先会触发**ラウル**相关的剧情，他会委托夏莉去问**カリン**有没有喜欢的人，之后去**ペリアン商会**触发剧情，然后再回来向**ラウル**汇报，回答“多分いない”就会触发组长去告白的剧情，之后解锁奖杯。剧情最后**ラウル**还会给我们一个戒指作为报酬，品质150，而且附带效果和潜力让能让攻防速上升65点的强力戒指。

2.**ラウル**的剧情结束后再次进入是**ミルカ**的剧情，她会提出委托让我们给5个前时代遗物类的道具给她。

3.第三次进入会触发**ハリ－**和**レイファ－**相关的支线。

4.离开一段时间后回来会触发**コルテス**相关剧情，关于周边地区栖息的龙的问题，之后会出现人系列的课题“内绪の**ドラゴン**讨伐”。

ステラ－ド广场：アルバ－ト相关剧情。

ハンタ－たまり场：进入后会触发财宝猎人相关的剧情，跟艾丝卡对话也有特殊剧情。

第八章　夕暮れの贤者

主线课题

顺序	名称	内容
1	中央の调查结果を闻きに行こう	前往财协组合本部
2	周边の水源を调查しよう	调查ステラ－ド周边地区的水源状况(5处)
3	水源调查の结果を报告しよう	前往财协组合触发剧情
4	噂の炼金术士を探そう！	找出キ－スグリフ的行踪
5	ジエラ－ルさんに话を闻こう	去ペリアン商会跟ジエラ－ル对话
6	传承のことを调べてみよう	到港口的ロ－ゼミア对话
7	海のことを调べてみよう	到ハンタ－たまり场跟ユリエ对话
8	精灵の祭坛に行こう	到达精灵の祭坛
9	水の精灵の王に会おう	再次前往精灵の祭坛，并击败水の精灵の王
10	フア－ヴ村に行ってみよう	前往フア－ヴ村调查阳炎之城的情报
11	天上の高みへ行こう	到达天上カズラ的最上方
12	キ－スさんを探そう	到达阳炎之城最顶层
13	キ－スさんに话してみよう	回去ステラ－ド
14	组合に戻って报告しよう	到财协组合报告



主线流程

章节开始的时候艾丝卡前来告诉两位夏莉，中央关于ファ－ヴ村已经调查到一些情报了，具体要去财协组合本部向ソ－ル。ソ－ル委托两人到各地去调查关于水源情况的情报。先去ミルカ的工作室触发剧情获得参考书《水の抽取法》，进入大地图会开启两个新地标，分别是バスケス地方的奈落の海和东部大陆再往东，属于未踏の大地的植物坑道，踏破植物坑道之后还会开启新的采取地原初の水圈。我们需要调查5处水源，但实际上有水源的地方不止5处，这里列举6个：奈落の海、废工厂、孤岛の交易キャンプ、满ちたる洞窟、植物坑道以及原初の水圈。

进入这些采取地之后会看到一个有红色构的放大镜提示水源位置，过去调查即可。调查完毕之后回去财协组合本部向ソ－ル报告。之后他们会委托我们找出キ－スグリフ，现在先去ペリアン商会看看能不能问到他的下落。从リンカ口中得知他可能去了ファ－ヴ村那边调查。之后还有两个主线课题，分别去港口和ハンタ－たまり场跟ロ－ゼミア和ユリエ对话得到两个重要情报。之后到街はずれ触发ウィルベル的剧情，然后跟她一起去东部大陆。

来到大地图之后会追加两个采取地，分别是奇迹の森和精灵の祭坛，踏破奇迹の森之后再穿过祭坛へ至る道，就能到达祭坛。到达祭坛之后会因为剧情回到ステラ－ド，并且解锁剧情奖杯“小さな师匠”。之后再一次去精灵の祭坛挑战水の精灵の王。

击败水精灵の王后回去财协组合本部向ソ－ル报告，得知キ－ス可能去了阳炎之城。先去ファ－ヴ村搜集情报，到达村子触发剧情，ハリ－建议我们去村子南面的天上カズラ，攀到最上方寻找阳炎之城。来到大地图后出现新的地标漂流墓地和天上カズラ。踏破天上カズラ之后大地图会开启三个地标，其中一个就是阳炎之城，从天上カズラ・若木方向一路走下去就能到达阳炎之城。

キ-スさんを探そう

阳炎之城是一座结构比较庞大的城，第二阶层有一块地域标记。城里每一层有两个出口，第二层的是分别通往第三层和第四层的。从整体上讲，迷宫从第二层开始有两条路线可以通往贤者の道，一条是从第三层穿过试炼の道到达贤者の道，另一条是进入第四层穿过困难之道然后同样到达贤者の道。其中试炼の道尽头有一只强力怪物“沙に栖むもの”、HP13500。而困难の道路上全是素材（这哪门子困难了？），到达贤者の道之后有第二个地域标记。

穿过贤者の道进入大评议室，大评议室有三个敌人，全部击倒它们之后，通往下一个房间——知识の间的桥才会搭起来。进去知识之间之后就会看到キ－スグリフ并触发剧情，剧情后调查知识の间的祭坛就能离开了。

离开阳炎之城之后会开启新地标终末岬，回去ステラ－ド，夏莉和ウィルベル将水の王的记忆中得到的情报跟キ－スグリフ交换，换取他的协助。之后キ－スグリフ会加入队伍。剧情后前往财协组合作报告，本章的主线结束。



BOSS 水の精灵の王

实力非常强的一个BOSS，HP多达21000点，具备水耐性，本身没有弱点属性，而且HP下降一定程度之后会随机给自己附带物理耐性或魔法耐性。HP所剩无几的时候甚至会同时维持物理和魔法攻击耐性状态下。

跟其他大部分BOSS级敌人一样水の王每次轮到自己回合可以行动两次，全体攻击的招式比较多，后期会发动场地效果“水の咒缚”让我方所有角色等待时间延长，配合计时型道具，以及我方有可能被打Break的情况，后期有可能会出现被它连续打4、5次我方都无法行动的状况，因此特别要注意。

HP下降一半左右之后它会使用“スイギョノカゲ”，是一个计时型的全体攻击，而且能循环无限次，伤害不高但能强制将我方前后卫的角色换位（倒下的同伴不会被换出来），此时换位之后援护槽也会被清空，加上前面所说的连续攻击能力，后期要发动BURST状态很难。

战斗前建议先去炼成一些好的装备和道具，防具推荐有“ブレイク耐性”优秀的，回复道具推荐具有“战斗不能回复·超”和“HPMP超回复”的龙之杯，配上“自动发动20%”的潜力更好。攻击道具只要高威力而且不是水属性的都没问题，像“次元爆弹”这类高威力不占格子而且还是计时型的特别推荐。战前最好先将必杀技槽蓄满，ミルカ负责回复，第一次进入BURST状态时尽量争取发动三个场地技能，场地技能推荐ユリエ、コルテス的，作用分别是BURST时间延长和全员攻击力增幅提升25%。喜欢碰运气的推荐ホムラ的场地技能，发动之后有一定几率再行动而且BURST槽不减少，相当实用。争取第一次BURST状态重创BOSS，必杀技也最好在第一次BURST，而且连击数高的时候使用。之后就要开始慢慢地跟BOSS耗了，坚持到发动第二次BURST的时候解决它。



支线剧情参考

工作室：コルテス相关剧情。
财协组合：ホムラ相关剧情。
目抜き通り：艾丝卡相关剧情，跟カトラ对话也会触发剧情。
ハンタ－たまり场：レイファ－相关剧情。
街はずれ：ウィルベル相关剧情
ステラ－ド广场：アルバ－ト相关剧情。

第九章 炼金术の暗夜

主线课题

顺序	名称	内容
1	オ－トマタを集めよう	收集5个オ－トマタ
2	村の女神样は…?	去回收ファ－ヴ村的オ－トマタ
3	オ－トマタのいそうな场所	分别去结晶溪谷、阳炎の城和天上カズラ找到オ－トマタ
4	ステラ－ドに戻ろう	回去ステラ－ド
5	假说を证明しよう	前往时の止まり遗构，并将オ－トマタ设置好
6	地底世界を探索しよう	探索ジオフロント
7	地下药草园を调查しよう	前往地下药草园中央触发剧情
8	ステラ－ドの真实を传えよう	回去ペリアン商会报告地下药草园里找到的真相

终章 照らされた世界

主线流程

章节开始的时候会触发水祭相关的剧情并解锁奖杯“水祭り”。福利剧情结束后本章也正式开始。经过了一轮调查，キ－スグリフ终于调查到了地下装置的入口就在“时の止まり遗构”，而打开那里的大门的方法是要集齐6个オ－トマタ，实际上我们游戏的过程中会在采取地看到一些，只是我们调查它们没反应罢了。6个ファ－ヴ村，其中遗迹当地就有一个，找アルバ－ト能讨回一个，ファ－ヴ村有一个，剩下三个分别在结晶溪谷・荒野、阳炎の城和天上カズラ，如果之前已经调查过那相应课题里面会标记已经完成。

集齐之后回去ステラ－ド告诉キ－ス，然后前往时の止まり遗构就会触发剧情打开地底世界的大门。之后会来到，ジオフロント基本上都是直路，在间接バイパス会找到一个传送门传送到地下药草园。

在药草园会触发剧情，之后要返回ステラ－ド，踏破药草园出来之后地图上会增加两个地标，分别是地下药草园・深层和秘められし洞窟，踏破洞窟之后就会出现跟大地图连接的路线了。回去ペリアン商会报告之后，本章主线部分结束。



支线剧情参考

财协组合本部：进去会触发カトラ相关剧情，跟ホムラ对话也有葬礼相关剧情触发。

ハンタ－たまり场：进去会触发ラウル相关剧情。

此外，在秘められし洞窟发现“宝藏”的时候可以选择询问的角色，选择了之后回来会触发相应的剧情，笔者选择的是ユリエ。

过一段时间后

ハンタ－たまり场：艾丝卡和ソ－ル、ハリ－、レイファ－叙旧剧情。

街の水源：オディ－リア相关支线。

糖果品评会相关

自由活动部分开始之后，在街の水源会触发オディ－リア相关支线，她会委托玩家给她10见甜品，调合10个“お果子”类的食物给她就行了。完成之后会触发艾丝卡果物紧缺的剧情，交纳8格水果给她即可，然后她会提议开糖果品评会。之后到跟ソ－ル、ミルカ、オディ－リア三人商量，然后回去告诉艾丝卡就能触发糖果品评会的剧情，然后解锁剧情“お果子品评会”。剧情后跟艾丝卡对话可以获得参考书《ステラ－ド究极料理》。

再过一段时间后

ハンタ－たまり场：艾丝卡和ソ－ル、ハリ－、レイファ－叙旧剧情。还有レイファ－跟リンカ表白的剧情，结果嘛……

街の水源：オディ－リア相关支线。

财协组合本部：艾丝卡寻找植物事典的剧情。跟ホムラ对话也会触发他跟ソ－ル的剧情。

ミルカのアトリエ：ミルカ和ユリエ相关剧情，会解锁奖杯“姐妹の时间”。

主线课题

顺序	名称	内容
1	再び地底に向かおう	再次前往ジオフロント并进入最深处的悠久の座
2	リンカさん见つけた！？	回去将在地下药草园发现跟リンカ很像的人这件事告诉她
3	水源净化装置を停めよう	到达悠久の座最深处停止水源净化装置
4	ステラ－ドに戻ろう	回去ステラ－ド报告

支线剧情参考

ハンタ－たまり场：艾丝卡和ホムラ相关剧情。之后跟艾丝卡对话也有剧情。

目抜き通り：カトラ和レイファ－相关剧情。

街の水源：关于キ－ス的烟斗的剧情。

这一章开始主线阶段不再限制玩家只能做主线课题，其他课题还有支线剧情都可以触发了。在地下药草园・深层会发现跟リンカ很像的人解锁奖杯，这时候可以回去跟她汇报。回去ジオフロント，沿着直线一只走到封锁ル－ト原本不能过的地方现在有新的出口了。但是会触发BOSS战。BOSS是古き兽たちの王，HP有5万以上，每个回合有两次行动机会而且每次行动之前会发动回血技能，每次回复HP5000以上并附带随机的场地效果（每次行动掉血外加随机封回血、封复活、封Buff），而且每次攻击的伤害也非常高，以目前的情况来看很难赢。但还好就算被团灭，输了也能继续剧情，继续前进到达管理区域就能看到地域标记石头了。

利用管理区域最深处的传送点就能到达悠久の座，接着我们的目标就是要停止水源净化装置。穿过第一个区域到达中央水槽的时候会找到第一个地域标记石，到非常通道会找到第二个地域标记。迷宫大部分大型敌人的战斗都是可以回避的，但是非常通道这里有一只BOSS则必须要打。

BOSS テンタクルス

给最终BOSS看门的BOSS。HP 34500，是比较耐打的BOSS，通常情况下场地会有给我方全员减速的负面效果。BOSS的招式大多是范围攻击，但是伤害不算高，BOSS的技能“沉默の刺”会放出一个时间攻击道具，能无限循环的，最初只是单体攻击，所以战斗初期会比较轻松。但是当它HP下降到一半以下之后会追加回复技能“地脉吸收”，一次能回复5000HP左右。此外，行动槽里的无限计时道具会增加到三个，因此后期经常出现BOSS连续4、5次攻击然后我方会不断陷入死人或Break的恶性循环。

进入BURST状态推荐推荐发动ユリエ、ウィルベル的场地技能，ミルカ依然是负责回复的主力，因为她的钉子有时候可以隔断BOSS的连续攻击并给我放回复和复活。另外，援护槽不要全部用来进攻，要适当地留一些来当防御。角色成长的时候可以让夏莉丝缇拉的发动援



护防御的时候进行回复，ユリエ还有援护防御之后放出三个分身的能力，这些都强烈推荐。

击败了テンタクルス之后继续深入就会来到中核设施就会迎来最终 BOSS 战。

BOSS 统治するもの

战斗之前多建议调合一些带计时效果的高效回复药。场地效果是让我方等待时间延长的“警戒领域”和“不可思议の力”。战斗分两个阶段，第一阶段 BOSS 会隐藏实力，本体自带物理魔法耐性的状态所以很难打出高伤害。不过还好它行动速度不快而且攻击力不高，有足够的时间回复。除了自身的攻击之外，BOSS 还会召唤出 4 只杂兵，杂兵几乎不用管，因为 BOSS 收到一定伤害之后会将所有杂兵吸收并回复自己的 HP。

HP 下降大约一半之后会进入第二形态并解放真正的实力，不过攻击力和速度依然不会加快。追加技能终焉会召唤大量杂兵使用自杀式袭击，伤害很高。水狱是全体技能，不仅会进入行动槽计时并且无限循环，而且还会让我方全员等候时间延长。到后期的时候还会使用“落地”和“轰雷”这些技能都是计时型的（但不是无限次）。后期很容易遭到连续攻击，基本上很难发动 BURST 状态。不过由于 BOSS 几乎不会进行回复，所以难度跟门外的テンタクルス差不多，只要及时回复坚持下来，最后总会取胜的。



夏洛特篇简要攻略

第一章 夜明け前の太阳

顺序	名称	内容
1	顽张つて仕事をしよう	前往丰かの谷将全部采集点采集一遍，之后会触发剧情解锁奖杯“憧れの炼金术士！？”
2	调查结果を传えよう	回去财协组合本部报告
3	母亲に报告しよう	回去家里跟母亲报告触发剧情，剧情后ミルカ入队
4	师匠にも报告しよう	去街はずれ跟ウィルベル报告，之后剧情后本章主线结束

第二章 阳の当たる坂道

顺序	名称	内容
1	オ－トマタを探そう！	前往忘れられた研究所调查放在那里的オ－トマタ
2	アルに报告しよう	调查之后回去ステラ－ド广场向アルバ－ト报告
3	母亲に报告しよう	回家向母亲报告触发剧情，之后本章的主线部分结束

第三章 夕暗の中の明日

顺序	名称	内容
1	ミルカのアトリエに行こう	章节开始后前往ミルカ的工作室，之后ミルカ的工作室会开放分节和炼成系统
2	组合に行こう	前往财协组合本部
3	顽张つてお金を贮めよう！	想办法存钱存够 2000 金
4	お金を贮まった	存够钱之后回去跟母亲报告，本章主线结束



第四章 月との邂逅

顺序	名称	内容
1	仕事をもらいに行こう！	前往财协组合本部触发剧情
2	レシビのことを调べよう	到街はずれ跟ウィルベル对话获得参考书《物体を浮かす术书》
3	依赖品の材料を揃えよう 依赖品を调合しよう！	这两个课题会同时出现，调合フロ－タ－ユニット需要的グラビ结晶可以到满ちたる洞窟采取，集齐材料并调合出来之后就能完成
4	依赖品を组合に持っていこう	前往财协组合本部触发剧情
5	シャリ－ちゃんに会おう！	前往船のアトリエ触发跟另一位夏莉见面的剧情，剧情后回家报告，本章主线结束

第七章 かげる月と太阳

顺序	名称	内容
1	水源の话を闻きに行こう	前往ペリアン商会
2	话を整理しよう	回去工作室，两位夏莉会因为争吵而分道扬镳，夏莉丝提拉以及那边的同伴会暂时离队，船也暂时无法使用
3	仕事をもらいに行こう	去财协组合本部触发剧情
4	仕事を报告しよう	回家里触发剧情，之后再到财协组合报告即可
5	シャリ－ちゃんに会おう…	去船上的工作室触发剧情跟夏莉重新和好，之前的同伴会归队，船也重新可以使用了

结局

打倒最终 BOSS 之后回去ステラ－ド就会触发结局，结局的最后会出现一个选项，是完成自己的使命还是承担起ステラ－ド的未来。夏莉丝缇拉选择的是第一项，而夏洛特选择第二项，两条路线通关一遍，并且选各自对应的选项之后就会迎来真结局。

幽灵船相关剧情

游戏前期如果有积极地触发ユリエ相关的对话剧情，到第五章左右就能得到幽灵船的确切情报。开启采取地“たゆたう幽灵船”。不过由于船主就是最终 BOSS 门前的テンタクルス弱化版，所以建议到后期再去打。

进入幽灵船，在船最深处的客员室会发现最上方会发现一扇门进去之后会回到原来的区域。这时要回去ステラ－ド，在港口跟ロ－ゼミア对话询问相关情报，她说这是一个影响视觉的机关，有一种眼药可以解决，但问题是她已经忘了眼药的菜单了。然后回去工作室跟テオク－ガ对话会得到“真实の目药”的调合方法。

把目药调合出来之后再回去之前的地方，这时就会发现前方的门能够通往踊い场了。继续到最深处击败オクトパス，剧情后就能解锁奖杯

通关继承要素

一周目通关之后可以保留一个通关存档，读取通关存档的话会跳过序章直接从选人的画面开始，并且二周目会追加新难度“ディスペア－”，可以继承的东西包括钱、探索装备以及全部角色身上的战斗装备（除了トラベルゲ－ト）。所以如果想二周目轻松一些的话，一周目可以将强力的道具和装备调合出来并装上。剩下留在箱子里的东西全部卖掉即可。

奖杯攻略

杯种	名称	取得条件
白金	全トロフィ－取得	取得其他全部奖杯
铜杯	シャリステラの道	选择夏莉丝提拉（シャリステラ）开始游戏
铜杯	シャルロッテの道	选择夏洛特（シャルロッテ）开始游戏
银杯	シャリステラの休息	夏莉丝提拉线通关
银杯	シャルロッテの休息	夏洛特线通关
铜杯	2周目开始	读取通关存档开始游戏
铜杯	第1章クリア	完成第一章
铜杯	第2章クリア	完成第二章
铜杯	第3章クリア	完成第三章
铜杯	第4章クリア	完成第四章
铜杯	第5章クリア	完成第五章
铜杯	第6章クリア	完成第六章
铜杯	第7章クリア	完成第七章
铜杯	第8章クリア	完成第八章
铜杯	第9章クリア	完成第九章
铜杯	憧れの炼金术士！？	夏洛特线第一章的剧情奖杯
铜杯	小さな师匠	第八章主线剧情奖杯
铜杯	お果子品评会	支线剧情奖杯，要多触发艾斯卡相关的支线剧情
铜杯	姐妹の时间	支线剧情奖杯，要多触发ミルカ和ユリエ相关的支线剧情
铜杯	打ち明けられない思い	触发ラウル表白的剧情
铜杯	孤高の炼金术士	剧情奖杯
铜杯	始まりの场所	在地下药草园找到人工生命体的リンカ
铜杯	仲直り	第七章剧情奖杯
铜杯	名士会	终章的主线剧情奖杯
铜杯	倒れた母	夏洛特线主线剧情奖杯
金杯	水祭り！	成功举办水祭，第九章的主线剧情奖杯
铜杯	中央との架け桥	夏莉丝提拉篇的主线剧情奖杯
银杯	次代の族长として	夏莉丝提拉篇通关后获得
铜杯	アトリエは大忙し	夏洛特篇主线剧情奖杯通关后获得
银杯	新たな冒険の始まり	夏洛特篇将ウィルベル相关支线全部触发，并在成功调合出フライングボ－ド的情况下通关
金杯	二人のシャリ－	继承存档选择另一名角色进行第二周目并通关，并成功触发真结局
银杯	战いは任せろ	战斗等级到达Lv99
银杯	これで一人前！	炼金等级到达Lv99，要注意二周目是不继承等级的，所以这两个奖杯要在同一周目内解决
银杯	沙の海の暴君	第五章剧情奖杯，击败沙龙即可解锁
金杯	财宝を守りし者	打倒幽灵船的船主，详见上文幽灵船部分
银杯	怒れる水の王	第九章剧情奖杯，击败水の王即可
银杯	龙の顶	击败龙王
金杯	地底の霸者	最终章击败ジオフロント遇到的那只“古き兽たちの王”
银杯	悠久の管理者	击败最终BOSS即可解锁



白金基本路线

总的来说本作的奖杯比前两作以及“艾兰德”三部曲都要简单，主要是因为没有了时间的概念省去了很多计算的功夫，其次是这次对应奖杯的支线事件触发条件比较简单，而且大部分没有限时的，只要保证每一章自由活动阶段尽可能地触发更多角色相关的对话事件就行了。游戏虽然有难度设定，但是任何难度不影响奖杯的获得，大家随意按自己的喜好选择即可。白金时间是60小时以上，具体看玩家的玩法。

1. 随便选择一名角色开始游戏，按照正常流程来打，期间每一章的支线剧情都尽量不要漏，一周目下来基本上可以将奖杯解锁一半了。

2. 打最终BOSS之前先到世界各地搜集一下素材，给每一位角色（特别是另一位夏莉）打造尽可能好的装备和道具，然后将剩下的素材全部卖掉，击败最终BOSS之后这些钱和装备就能继承到下周目了。

3. 继承存档打第二周目，有信心的同学二周目推荐打**ディスペア**－难度，因为经验值2倍，练级比较快，加上有继承过来的道具所以到后期都不会很难。同样是尽量不要漏了支线进行流程。

4. 达成真结局之后读取通关前的存档，将Lv99以及其他没刷出来的奖杯补完。



调合相关建议

1. 游戏前期如果得到了一些潜力不错的素材时，可以先想办法将其调合到中和剂去，用中和剂合成润滑油，然后再用润滑油当素材合成中和剂，这样就可以实现潜力的复制。第五章左右可以用的中和剂有6种，原料基本上已经包括了绝大多数可以采集回来的素材种类了。此外润滑油也可以作为液体或燃料素材，能用来制作武器和服装的原料**インゴット**、**クロース**，非常实用。另外，一些防具有布属性，可以调合成“燃える气体”，然后将之作为燃料重新调合成中和剂。武器则复杂一些，要先调合成矿石类的素材（比如ダウジングロッド），然后再调合成“铁粘土”，然后才能调合中和剂。

2. 后期调合除了“PP梓极大化”之外，“调合**スキル**梓增加”也很重要，因为很多时候道具的效果属性值就是差一点点而无法达到。调合上一级素材的时候也要把这个技能考虑在内。

3. 对于真正喜欢本作的玩家，调合Lv99的时候才是真正的开始，游戏有很多强大的敌人等着大家，比如通关之前遇到的兽王、ジオフロント的银龙、精灵の祭坛中的大海を司る凤等等。这些都需要大家精心打造装备之后才有机会战胜。



最后生还者 重制版	SCE	动作冒险
PS3 The Last of Us Remastered		中文版
2014年7月29日	本地1人，在线2~8	对应年龄：18岁以上
售价为338港币		

如果要挑出 PS3 平台上最为震撼心灵的一款游戏，那么《最后生还者》无疑是很多玩家的不二之选。无论是美轮美奂的画面，还是感人至深的剧情，又或是那流淌进血液的配乐，仿佛在向玩家们诉说着：“游戏也可以是一件令人沉醉的艺术品。”借着 PS4 的主机热卖狂潮，如此伟大的作品再一次出现在玩家面前，更加强调细节的画质配合充足的帧数，即使你已经将原版全部吃透，也不妨再来尝试本作的重制版，在次世代平台上重温那份未完的感动吧。

通关时间：一周目通关时间大约 15 小时左右
白金时间：不要求全部完成率 100% 的话，取得白金奖杯时间为 60 小时以上（利用难度 BUG）

文 乐小游 美编 anubis

操作指南

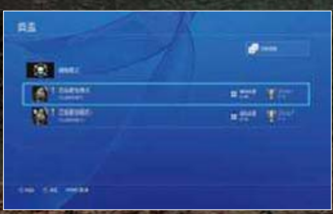
按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	转换视角
十字键	更换武器
×键	精确瞄准（瞄准过程中）
○键	下蹲
△键	暗杀/拾取等特殊动作
□键	近身攻击
L1键	奔跑
R1键	更换准星方向（瞄准过程中）
L2键	瞄准
R2键	射击
L3键	照相模式（需要在选项菜单中开启）
OPTIONS键	菜单
触摸板	显示背包

照相模式



虽然本作除了大幅加强的画质外，并没有太多令人惊喜的改变。但拍照模式的加入无疑大大丰富了本作的趣味性，在紧张的游戏过程中时而停下脚步，对着远处的天空，记录下美不胜收的画面，还有什么比这更惬意的呢。借助于顽皮狗强大的美工设计，游戏中令人流连忘返场景比比皆是，PS 功能也非常丰富，甚至可以调节图片的景深程度。玩家们还在等什么，快快拿起手柄记录下每一个精彩的瞬间吧。

关于BUG



早在 PS3 版就有不少玩家利用本作的良性 BUG 进行白金，从现在的测试来看，难度部分的 BUG 依然可用，无限弹簧刀大法已经无效。不过前者的保留足以令玩家们松口气，毕竟常规的打法开启绝地 + 时，继承下来的东西少得可怜，利用此 BUG 能少走很多冤枉路。当然喜欢挑战自我的玩家依然可以选择王道打法，下文的攻略应该会对你有所帮助，这里再次强调下难度 BUG 的开启方法：

1. 一周目任意难度通关，推荐选择简单难度。

2. 在主菜单中选择开始新游戏 +，难度任意。

3. 将游戏进行到第二章，然后马上保存游戏并退回主菜单。

4. 选择章节后重新进行第一章，难度选择绝地，之后全程都以绝地难度进行，当剧情进行到可以使用装备时，你就会发现一周目通关的升级要素全部保留下来，通关后即可完成绝地和绝地 +。

绝地难度流程攻略

（无剧透）

打过之前 PS3 版难度 DLC 的玩家应该对绝地模式较为了解，这个变态到让人想摔手柄的难度才真正能让玩家感受什么叫做“最后生还者”。在这里随便一个杂兵都能分分钟教你做人，没有聆听模式，没有菜单 UI 提示，意味着战斗时玩家只能凭感觉行动。敌人的 AI 也比其他难度高了很多，不要妄想从敌人身边潜行通过（部分敌人除外），要知道除了跑者和人类敌人外，其他杂兵均能将你秒杀，所以能否看到血量意义并不大。加上超长的检查点设置，一旦犯错就不得不忍痛重来。所以玩家要做的就是耐心记住敌人的走位（部分敌人行动路线并不惟一，尤其是在死亡后重新读取时往往会改变），抛开侥幸的心里，按部就班地前进，做好多次死亡的准备，那么胜利就近在咫尺了，不过完成绝地模式和取得白金奖杯无关，取得的奖杯是额外计算的。接下来的攻略重点讲解战斗部分打法，希望能够帮助读者们少牺牲几次（笑）。由于弹药补给稀少，所以一些简单的战斗尽量不要用逃跑的方式解决，敌人死后有可能掉落子弹，攻略中会标注能够逃跑的战斗的具体打法（这些技巧都是经历多次试验后得到的，在尽可能减少与敌人交战的同时又确保能拿到足够的弹药）。



©2014 Sony Computer Entertainment America LLC.





第一章：家乡

作为拉开宏伟篇章的序幕，一开始并没有需要注意的地方，玩家只要操控莎拉顺着剧情的发展移动即可。与汤米分开后抓紧时间向前跑，高难度下身后的敌人可不是吃素的，直到遇见士兵后才算安全。

第二章：隔离区

剧情过后玩家需要一路追随泰丝前进，路上的士兵虽然不会对你主动攻击，但反复挑衅他们后果就是死路一条。爆炸之后迅速转身向后方跑去，对话之后将墙边的电视柜推开进入地下室。拿起背包后玩家可以查看自己的装备，如果按照之前的难度BUG开启绝地难度二周目的话，那么现在你已经继承了简单难度下的全部升级要素，大大降低了绝地+的通关难度。来到地面后拿起车子旁边的梯子爬上二楼，前进一段时间后遇到感染者，干掉面前背对玩家的敌人后缓慢向前移动，无视右手边两个吃的正欢的敌人。上楼后从木板位置跳到屋外，协助泰丝将身后的敌人解决掉，不要浪费子弹，近身肉搏即可，注意抓准挥拳的时机，最好是等敌人与泰丝进行纠缠时再出手，能有效避免被敌人打到（可怜的泰丝）。

隔离区前半部分没有敌人，与铁门旁的老黑对话后会遭遇强制战斗，对方仅有两名人类，而且只会



▲老子现在没枪，要不非整死你不可。

躲在正前方的障碍物后面，建议从左侧绕过去近身解决。担心被打到的玩家可以先用手枪远距离将其中一名爆头，敌人惊慌逃窜时泰丝就能将另一个解决。从铁丝网的破损处跳下，等泰丝弄死左边的敌人后快速暗杀掉前方的敌人。屋子里的两人对话结束后从两人背对着的房门进入，暗杀左侧的敌人后拿起钥匙。开门后再次遇到三名敌人，等窗边的两人对话完毕后暗杀掉门口背对玩家的敌人。捡起身旁的酒瓶子，等远处的敌人在厂房内站定后前往暗杀。注意这里不要直接站在明处杀人，从背后勒住后一边按□键一边将敌人拖到障碍物后面，避



免被二楼的两名敌人看到。

然后回头从门外左边的梯子来到二楼，干掉左侧门边的敌人。接着用酒瓶子将站在一起的两名敌人分散开，或者等一段时间两人会分别行动，躲在暗处逐一击破。工厂二楼角落房间的桌子上能够拿到医药包。

来到码头后要面对众多敌人，建议玩家等面前的黑人移动到右边蓝色箱子前面停住后再从右侧行动。依次干掉场景最右边的两个敌人后，建议躲在黄色的小车后面观察远处的敌人，等其中一名敌人移动到场景中央后将其解决（如图1）。然后回到一开始进入码头的场景，前往左边蓝色集装箱处，沿着左边墙壁移动，靠近垃圾箱位置有一名单独的敌人，解决后进入仓库，干掉破船左侧的敌人，注意这里最好从敌人右手边进行暗杀，否则很容易被正前方藏在箱子后面的敌人发现。码头的掩体众多，所以并没有固定的暗杀路线，原则就是干掉一个后全方位移动视角，观察有没有离得较近的敌人后再暗杀下一个目标。



图1

接下来要跟着马琳逃离隔离区，看见远处的士兵后从左侧楼梯上去，等到马琳的指示后从左边进去暗杀门口的敌人，走到房子的尽头后从右侧窗户翻出去，解决面前的敌人。此时前方还有三名敌人，待最远处的士兵下楼后面前的两名敌人正好都是背对玩家的。解决后藏在楼梯扶手位置等敌人过来送死即可。接下来不会有敌人出现，打开房门后本章结束。

第三章：外围

与艾莉组队后下楼，从墙边的楼梯绕到大楼另一侧，高处的逃生梯需要利用卷帘门内的垃圾箱爬上去。入夜后跟随泰丝前进，拉动发电机后利用升降梯来到房子外面。遭遇大量敌人时不要轻举妄动，跟随泰丝的信号前进，左侧的低凹处沿着右边墙壁走能够躲开探照灯光。士兵站在高处用手电照射的地方要先等他们谈话结束，然后从其正下方的视觉盲点沿右侧墙壁走过，遇到第一面墙后从左侧的水泥管道绕到另一侧，再从前方的水泥管道绕回去，最后看准时机从正前方的缺口处跳下离开。



爬到上层后躲在右侧木板后面，士兵会用手电从远处照射，等他们离开后再前进。进入铁门另一边后快速向右侧破旧的房屋位置奔跑，手上最好留有酒瓶或者板砖，没有的话在破屋桌子右侧也能捡到，然后快速扔向墙壁左侧的人群中间，注意扔的过程不要被发现，等所有人注意力都被吸引过去后快速从房屋右侧一路向前。移动时动作不要太嚣张，注意观察左侧是否会被敌人发现，多利用身旁的掩体躲避，从破损的墙壁翻过去即可轻松逃离，穿过下水道的道路没什么难点，靠右上角有间屋子能够找到些补给品。



从开着的房门进入大楼，打开被循声者粘住的门后从房间右边的缺口进去，柜子上有升级道具。遇见第一个循声者后从左侧绕到对面，利用箱子来到另一侧，地上有很多可以转移其注意力的道具。拿到左轮手枪后终于要面对一场硬仗了，这里除了跑者外还有循声者，比较棘手。先将最右侧落单的跑者干掉，然后转身回到走廊向前缓慢移动几步，在黑暗处等待左前方房间内的跑者出来，当其背对着玩家"跳舞"时悄悄暗杀掉（如图2）。这时右边的房间内还剩两名跑者和一名循声者，在杀死第二名跑者的左侧墙壁处守株待兔，带着头盔的跑者过来后等他走向右侧完全背对玩家时再暗杀。无视中间的循声者，从桌子左侧绕过去将角落最后一个跑者干掉，等他在右边角落里绕圈时下手为妙。这里还能捡到木棍，最后的循声者玩家可以选择用弹簧刀暗杀或者找准时机先用板砖打晕，然后直接乱棍打死，还能节省一把弹簧刀。



图2

捡起燃烧瓶后从场景右侧的缺口进入大厅（尽量不要使用，留到下一章），下个场景左侧柜子里能找到弹簧刀。这里虽然有众多的循声者，但它们压根就不会搭理你，当然前提是你别去招惹人家。等第一个循声者向左走后从正前方的缺口翻过去，一直向前走，循声者从左边的门走出去后从前面的椅子翻出去，左边有个一直在哭的感染者，不用理会。从右边来到自动贩卖机附近后爬过左面的窗户，先用道具将面前的循声者引到房间中央，然后站在将要逃离的位置再向远处扔一个板砖，直到它离我们远了后爬梯子走人。



出来后要去左侧房子里拿垫脚的箱子，房间里三个敌人全部可以暗杀解决，按从左到右的顺序干掉即可。来到博物馆与同伴们分开后需要独自面对大量敌人，先从右边绕到刚才同伴进入的房间，捡起桌上的酒瓶，然后躲在门口处，用瓶子将走廊尽头的循声者引到这个房间里。注意吸引它时不要离得太远，否则循声者无法察觉，等它进入房间后直接打开走廊尽头的大门离开即可。上楼后先勒死不停撞门的老



兄，救完艾莉后快速跑回泰丝杀死跑者的房间，躲在右侧的墙角位置等待敌人一个个进来送死，大部分都能近身磨死，不得以时再使用武器，避免浪费子弹。

和艾莉一起来到二楼，通过右侧房间的木板跳到对面，门边能拿到新武器。看见正前方出现的两名敌人后悄悄进入左侧房间，藏在桌子后面（靠近墙壁的一侧），等进来的敌人背对着玩家时上去勒死。左侧的门口会有戴头盔的敌人进来巡视，躲在左边墙壁后方等他探头的一瞬间将其干掉。从小门出去观察敌人动向，这时大厅位置还有两名敌人，一个会在大厅转圈，另一个站在白色箱子后面一动不动。回到杀死第一名敌人的位置躲着，等遛弯的敌人从大门口经过后从背后



勒死，注意不要被远处的敌人看到，可以借助一旁的柱子遮挡其视线。剩下最后一名敌人时他便开始行动了，用瓶子吸引其注意力后解决掉，然后立刻从光亮处下楼。这里也可以选择直接逃脱，从最左侧绕大圈能直接来到楼梯口，左上角房间桌子上有升级道具，最后将门口的敌人引开后快速下楼即可。

最下层敌人移动路线比较固定，常规打法是先去最左边的房间，躲在在白色的箱子后面，等敌人靠近后将其勒死。转身后继续躲在这间屋子左侧角落里，等敌人过来检查后干掉一个，沙发附近还有一名蓝衣服的敌人，等他绕圈时解决掉。再回到最左边的房间，注意进去前先用右摇杆观察里面是否有敌人，有的话就躲在房间门口等待时机暗杀，全部解决后继续前进。或者一来到下层就快速从左侧过道跑到第二个白箱子后面躲着，等三名敌人全部从左侧的门出来后找准时机直接进入里面的房间，能够避开大部分敌人，门口处还有两名戴头盔的敌人，等他俩都背对大门时从左侧逃出，动静不要太大。进入地铁后再次遇到两名敌人，从左边绕到身后可以逐一解决，或者在左侧尽头位置等他俩全部走远后直接逃跑，利用木板和梯子离开地铁站后本章结束。

第四章：比尔的小镇

利用木板从左侧房顶进入围栏（这里有一个升级铁棍不要错过），从高处跳下后前面的木屋里会遇到循声者，直接从左侧锁住的铁门出去。引爆两个比尔的陷阱后进入右边的屋子，这里需要倒立着迎击敌人。谨记三个原则：1. 就近原则，哪个敌人先跑进来就射击哪个，尤其注意从右侧进来的敌人。2. 上弹原则，击倒敌人后趁他们距离较远时更换子弹。3. 勿放空枪，普通的敌人都是两枪一个，所以没有必要追求爆头，很容易没打中反而得不偿失。击毙最后出现的循声者后会被吊到高处，保护艾莉的部分没有难度，看准了再开枪。比尔出现后不要浪费子弹，跟着他跑就行，在厨房位置会遇到循声者，也交给比尔解决，快速穿过车辆进门后触发剧情。



进入教堂前会遇到一大批敌人，快速躲到左侧蓝色箱子后面，让比尔打头阵。等到所有敌人都被吸引到身旁后快速翻过箱子，回身扔掉上一章拿到的燃烧瓶（绝地难度下很难有材料再做一个），有漏网之鱼的话就用本章一开始拿到的升级铁棍解决。离开教堂后来到充满循声者的墓地，由于场景较大且光线充足，沿着墙壁移动就能有效躲避敌人，不耐烦的话可以多利用酒瓶为自己拓宽道路。开门后正面有两个跑者，直接从左侧道路过去勒死落单的敌人，然后沿着木板一路来到左前方带有狗洞的房门处，右侧的敌人全部可以跳过。接下来的几个循声者只会站着不懂，从正门进去后绕一圈就能爬上车子，楼上和其他房间不用搜刮了，反正也没有什么好东西。带游泳池的大房子里没有敌人，可以安心找点补给。



来到下个场景后一直向右走，躲在绿色的树干后面，等穿紫色衣服的感染者背对我们的时候过去将其勒死，然后从右侧绕大圈前进，左前方还有一名女性感染者，绕过巴士可以暗杀。不远处有两名敌人，可以通过酒瓶将两人分开后暗杀。这里就算被发现也没有关系，快速跑到场景最左边的墙壁处，利用白色的出租车爬到车顶。此时剩余敌人不多，加上敌人只有一条路线能攻击到玩家，所以在车顶不断用近身攻击就能将敌人全部磨死，同伴不小心被抓住的话就用枪支远距离攻击，全部消灭后进入学校，从小窗户爬进去时必须是乔尔大叔最后进去，所以最好躲在箱子左侧，等艾莉一进去后立刻翻上去，能够避免被敌人打到。



进来后马上蹲下，因为正前方会出现循声者，快速跑到左前方的掩体后躲起来。等面前的跑者走向左边时将其勒死，然后悄悄移动到开门处右边的墙角位置，等里面的循声者出来后躲进屋子里左手边的桌子后面，门里进入的两名跑者都走到房间的右侧后，从桌子左边向前移动，能够避开循声者和一名跑者。等另一名跑者背对门口时快速将其暗杀。左前方走廊尽头的三名跑者尽量用肉搏搞定，按照这种行进路线最少能够跳过两名循声者的攻击，还能节省弹药应付之后的小型 BOSS 战。进去前先尽可能合成手里的素材，然后将武器切换成狙击步枪或者霰弹枪。之前攒的弹药终于派上了用场，按照上述打法手里现在应该有两个左右的钉子手雷，不用客气，全部送给对面的大家伙吧。对付从窗户跳下来的跑者时快速换成手枪解决一个，之后所有的敌人都要趁着 BOSS 离得较远时肉搏解决，基本打法就是利用跑者和巨无霸的速度差距将两者分开，然后利用场地的宽度绕着打。高难度下敌人的孢子攻击威力惊人，看到它做出扔东西的起始动作后快速向两旁躲避。只剩 BOSS 一人时用强力武器回敬，四到五发狙击子弹就能结束它的生命，临走时别忘了从巨无霸身上回收点子弹。之后会再次出现三名跑者，谨记不要浪费弹药，就跟他们绕圈打，地上的板砖可以多加利用，爬梯子时先将正前方的敌人打远点，否则会打扰乔尔爬梯子的过程。

剧情之后回身将房子里的补给全部拿走，车头左前方角落还有几颗霰弹枪弹药。推车前先将武器换成霰弹枪，推车的过程中不断会有多个跑者加一名循声者的组合过来捣乱，这里的打法是先用霰弹枪解决一到两名跑者，然后肉搏解决剩余的，留下循声者交给乔尔搞定，不断将循声者引到乔尔身边即可（卖队友啊）。注意战斗过程中不要离车子太远，否则艾莉会遭到攻击，一共要面对三波敌人，车辆启动后快速上车，本章结束。



第五章：匹兹堡

干掉袭击艾莉的敌人后战斗开始，一开始只有两名敌人出现，快速躲进右边的柜台，等其中一名敌人过来巡视时将其勒死。这时另一名敌人应该是背对玩家的，继续上前暗杀。随后进来的敌人也用同样的方式解决，注意这里如果从遭遇点重新开始的话所有敌人会一拥而上，只能通过房间内的掩体逐一暗杀，即使被发现了也不用担心，快速躲到掩体后面等敌人过来再肉搏，毕竟人类敌人的攻击力相对弱些，尽量避免浪费子弹，被发现后还有个方法，就是快速从左侧的窗户翻出去，前往对面的房间，敌人会重新进入搜索状态，之后再进行暗杀较为容易。接下来的两拨敌人都要智取，首先是从巴士上下来的三名敌人，等他们对话完毕后从左侧绕到身后，爬上巴士后来到另一侧。从狭窄的过道进入图书馆右侧第一扇窗户，然后从右边的楼梯上去，绕过或暗杀正前方的敌人后，





图3

去前方的消防通道，这里有个拿着霰弹枪的敌人，不过他只会直勾勾盯着左边看，从他右侧溜过去下楼离开（如图3）。

一番波折后终于进入宾馆，在窗边等敌人的谈话结束后从正前方的窗户进去，暗杀左侧巡逻的敌人（进入前先观察士兵是否在你左侧）。之后利用掩体一路前进，敌人会在你左右两侧移动，看准时机不用杀人就能来到上层。将门口的敌人暗杀后左转，等前面拿着枪的敌人进入右手边的房间后向前移动，正前方有两名士兵在对话，等敌人散开后沿着墙上的箭头继续上楼，这里同样可以不杀敌。不过如果想补充弹药的话倒也不妨进行暗杀，毕竟敌人巡逻的路线单一，很好解决，前提是要做好杀敌后没弹药掉落的准备。与艾莉分开后要进行两次潜水才能来到孢子区域，先进入右侧的房间拉动发电机，过程中会有遭遇多名敌人袭击，解决掉第一个后快速爬上左侧的斜坡，在这里将剩余的全部干掉。通过斜坡来到上层，柜子左侧的门口出去后正对面的桌子上就是房卡，拿起后快速出门左转，再次左转后有可能遇到巨无霸，趁他没回过神的时候从他身后爬过去，左侧尽头的门需要先推一下才能用房卡打开，不要因为慌乱弄错步骤。

来到厨房后，两名人类会将在一旁吃饭的感染者击毙，然后躲在桌子后面暗杀一个，另一名会过来检查尸体，趁机干掉，前方还有两名巡逻的敌人，利用掩体就能解决，没什么难度。艾莉进行狙击的部分不建议按部就班地进行潜入，由于敌人数量众多，不妨选择另一种打法。一开始在敌人开始对话的位置扔个钉子炸弹直接打开战局，一次能够带走四个。然后会有一个巡逻的士兵出现，等他检查尸体的时候用弓箭射杀，右侧大楼外会出现拿燃烧弹的敌人，用手枪射击引发敌人们的注意，之后利用两栋楼之间的掩护让敌人们暴露在艾莉的枪下。有耐心的玩家也可以选择逐个暗杀，建议扔完炸弹后从右侧开始进行，被敌人发现后不能待在同一个位置躲避，同样需要不断迂回，否则很容易被前后夹击，这部分敌人众多，做好牺牲多次的准备。





上楼后的左侧转角有两名敌人，用瓶子引开戴帽子敌人的注意力后将其暗杀。看到破损的大楼时，二层有两名红衣敌人，从右侧的小门上去后先暗杀一个戴头盔的，然后利用前方的桌子趁两人不注意下楼离开。下一个场景先干掉左侧的敌人，然后退回靠两名红衣人一侧的掩体位置，将右前方的敌人用弓箭射杀，如此一来敌人就剩下两个了（被发现的话刚才两个红衣人也会过来），全部解决后从消防梯离开。装甲车位置有三名敌人，只需要干掉最左侧屋外的敌人，然后向对面一路狂奔，接下来需要不停逃跑躲避装甲车的攻击。一路上会遇到零散的敌人，快速跑进转角处开着的门，装甲车的追击就告一段落了。遇到新伙伴后白天部分没什么难度，夜晚行动时先和亨利一同暗杀前面的两个人，然后利用屋外的车辆，向左绕个大圈来到探照灯正下方，等下方巡逻的人背对玩家时再过去解决掉，关闭发电机后快速来到右边的铁门一侧，在角落里蹲着等待敌人一个个跳下来，从背后勒死（如图4）。不能保证所有敌人都从这一侧下来，所以时刻准备用武器解决，全灭敌人后从铁门离开。酒吧位置玩家要快速躲到右侧的台球案子后，戴头盔的敌人过来时将其暗杀，然后观察门口拿铁棒的家伙，等到他从正门向右走后过去暗杀。接着从右边绕一圈能解决剩下的两人。出门后装甲车再次出现，属于表演性质的逃脱，尽量避免被障碍物挡住逃跑路线即可。



图4

第六章：郊区

跟随黑人兄弟进入下水道，解谜部分玩家需要将被卡住的大门下方障碍物拔出，然后进去找到木板令艾莉上到对岸。木板处有间紧闭的房门，里面的敌人尽量不要招惹，拿到新手枪后正式面对第一波敌人。站在进来的楼梯处等跑者过来近身解决，看到循声者时立即用枪打死，防止它进入楼梯范围。兵分两路后要面对众多敌人，一进门就要保持蹲着移动的状态，利用右转角的石柱躲避左侧跑者的视线，当它背对我们时从左前方的平台上去，这里右侧的架子上有升级道具。在缺口处观察下楼的跑者，等其走到另一侧缺口位置时悄悄上楼，从右前方的拱形门进去，选择从这里上楼的好处是不容易被察觉，如果从中间部分楼梯进入的话，十有八九会被发现的。进来后躲在左侧墙角处，跟着前方的跑者绕圈，注意要保持相对远的距离才行，右边墙壁还有循声者站岗。绕过半圈桌子后直走来到梯子处，这里还有一个不动的循声者，缓慢移动到它左侧用弹簧刀解决，手上没有的话只好硬来了，即使被发现，大部分敌人也不会追过来。



两个孩子逃走后快速将身后桌子上的燃烧瓶捡起，然后去右边的门口等待敌人的到来。第一波敌人出现后瞄准两个循声者扔过去，准度够好的话全部都能干掉。第二轮敌人过来后站在将要离开的门附近用霰弹枪迎击，原则就是挑循声者打，不一会艾莉就会打开房门，注意一定要对准门缝离开，否则很容易被卡住。遭遇狙击手之后选择从右侧前进，由于绝地难度下狙击枪经常是二连发甚至连开三枪，所以一定要等听到敌人的枪声后趁机移动，左右的跑动比前后的跑动更能躲避狙击枪。进入房子右侧会有敌人出现，建议翻窗进去后直接跑进二楼房间的床边，等敌人上来后勒死。然后从一楼右边的房间蹲着下楼，来到堆满木头的大树后，等敌人开枪后快速跑到左边的车后。



图5

尽量用平行的掩体前进，前往右前方房子的墙后（靠近栅栏一侧，如图5），翻过最靠近你的掩体然后立刻返回来，敌人会被刷出，然后立刻从窗户进入二楼，动静越大越好，目的就是将敌人全部引到二楼的大房间。因为这里窗户都是封闭的，之后房间门口会进敌人。躲在墙角处将他们逐一解决，对操作有信心的玩家也可以暗杀，不过代价就是很容易被门外的敌人发现。手

上有炸弹之类的范围武器可以留着，多名敌人同时出现时能派上用场。这里敌人数量可能不固定，一般至少是 5 名，长时间等待后发现没有动静再下楼，如果敌人上来的数量过少说明没有被全部吸引，悄悄来到一楼厨房，躲在角落里继续阴他们（如图 6）。从厨房出去后进入前面的屋子，最右侧窗户翻出去后立刻躲进一旁的掩体，此时对面的大楼会出现多名敌人，抓准他们刚出现的时机向正对面栅栏的缺口处跑，这里一定不能犯错，否则要从头开始。无视身后敌人的追捕，快速跑到三栋建筑中间的一栋，从后门进去，带有门帘的房门有一定几率出现敌人，躲进右边的角落，等他走过去后悄悄进入右边的房间，然后全速爬上三楼，进入狙击手的房间后暂时告一段落。

换成我们来狙击敌人了，这部分难度不高，确保优先解决距离同伴较近的敌人，狙击枪换弹时有一定的时间间隔，所以尽可能确保弹无虚发。装甲车出现后右边的房子里出现第二波敌人，全部解决后装甲车车顶打开，里面会出现扔燃烧弹的敌人，瞄准车顶，当他一露头就击毙。随后同伴会被袭击，解救后对面的山坡上会有“一大波僵尸”袭来，象征性解决掉几个后触发剧情。


图6

第七章：汤米的水坝

本章一开始没有敌人，进入水坝的过程中玩家需要潜入水底，将破烂房屋的盖子取下，当作踏板帮艾莉过河。由于看不到氧气槽，所以游动的过程要迅速，避免浪费 HP 值，黄色吊车左前方的木屋里能找到狙击手枪。来到厂房后先下楼进入敞开的房间，左侧桌面上有铁棍，留着应付稍后的敌人。战斗开始后从左侧的楼梯上去，悄悄进入正前方的房间，一路上的敌人都交给无敌的队友解决，尽量保证让汤米站在你的身前挡子弹。来到大桥处从右边的楼梯下去，躲在靠河流一旁的掩体后面，其余全部交给队友即可。只要有耐心一颗子弹都不用浪费，敌人的尸体旁还能捡到不少弹药。虽然队友的枪法很烂，但可以通过不断切换掩体让敌人露出身位，使得队友更容易射击，寻找艾莉时一路的敌人都可以通过这个方法解决。


▲全都交给你们啦

骑马的过程中会遭遇敌人的袭击，战斗开始汤米告诉乔尔从右侧偷袭，正中间的敌人交给汤米解决。翻过岩石后暗杀栅栏后面红衣敌人，接下来去木屋右边的掩体，等前面戴头盔的敌人走过来后干掉，然后迅速躲进木屋，将进来的敌人全部解决。如果没人过来直接去吸引他们注意，汤米会一直跟在身后替我们杀敌，绕个大圈来到另一边，前面的敌人都是零散状态，看准时机全部暗杀解决，骑上马背继续前进。找到艾莉后遭遇第二次袭击，一开始的两名敌人要先躲在楼梯扶手旁的掩体后，等他俩分开后过去干掉右边的敌人，然后去左侧房间等另一个走到相邻房间的床边后过去暗杀，别忘了捡起掉落的砍刀。缓慢下楼的过程中敌人会扔出烟雾弹，躲在楼梯扶手处逐一暗杀，敌人有一定概率不扔烟雾弹，打法更为简单。楼下总共三名敌人，先等白衣服的进入右边的厨房，跟在他后面解决。另外两个会在厨房正前方的位置汇合，等其中一个走到左侧尽头后上去解决，剩下一个就没难度了。



第八章：大学

骑马走过铁门后，正前方白色路障右边的房间有喷火器，对付感染者非常有效。骑马进入破损的大楼侧面，拉开铁门后需要修复右侧大门的电源。从右边的楼梯上去，一直走到尽头，躲在桌子后面将武器切换成喷火器，然后将敌人引到桌子前方，用喷火器一举歼灭。来到孢子区域后左前方的门口处有一名循声者，从这个门出去后右拐，前方会看到巨无霸，悄悄从他身边走过去开尽头的楼梯门，正好能将巨无霸关在门外。一路骑马向前，两次利用垃圾箱爬上二楼的缺口处，大楼里房间众多，翻箱倒柜能够找到不少好东西。触发狙击手的剧情后原路返回，干掉门口第一个冲进来的敌人后捡起斧头，接下来的敌人基本都会掉落近身武器，可以多加利用。从强光处走出去翻进右侧的房间，在柜子后面等待敌人过来，砍死两个后继续靠右侧的屋子前进，注意观察左侧是否有敌人出现。来到尽头的房间后去左侧门口等待敌人过来，闪着红色烟雾弹附近有很多敌人，想要全部近身解决难度不小，如果身上有烟雾弹倒是可以趁多名敌人聚在一起时使用，然后上去砍杀。全部消灭后下楼，此时正前方会突然冲出来两名敌人，下楼一瞬间快速躲到左侧的掩体后面，先把带枪的敌人干掉后拿铁管的自然没有威胁。门口左侧拐角位置还剩下最后一名敌人，直接手枪招呼，开门后触发剧情，脱离的部分属于表演性质关卡，没有任何难度，离开大楼后本章结束。





第九章：湖畔度假村

猎杀小鹿的过程中注意保持距离，将其射至重伤后跟随血迹来到木屋附近，剧情过后开始战斗。敌人会从四周的窗户进入，推荐在最远离窗户的角落蹲着开枪，尽量等敌人进入房间后再射杀，有一定几率捡到子弹。猎枪的子弹威力很大，不用拘泥于爆头。第二波战斗开始会出现循声者，优先将其击毙。每打完一轮快速跑到敌人身体附近搜刮子弹，然后再夺回角落射击，子弹用尽后大卫会扔给艾莉，当遇到他迟迟不给子弹补给的情况时，快速将武器切换成弓箭，敌人可不会乖乖站在一旁等待。队友的战斗力尚可，当他与敌人单挑的时候不要浪费子弹，等待其自行解决就好（队友被勒住除外），上楼后干掉离艾莉最近的循声者，否则它会冲上来。



艾莉一人行动时先从右侧的小洞爬过去，捡起墙壁的砖块，利用砖块和小刀将墙角站着不动的循声者干掉。然后快速跳到下层，从左边的障碍物跳过去后能躲开身后的两个循声者，向前一直跑，从左侧的梯子爬上去。接下来又是守卫战，先将场景内的道具全部拿走，然后去大门口等三名跑者过来，待第一个跑者掐住队友的脖子后上去用刀捅死，之后的敌人尽可能用这种方法解决。两名循声者同时出现后，担心被抓到的话先用狙击枪干掉一个，另一个用砖块配合小刀解决。之后的敌人没有固定打法，利用场景的宽度向两侧跑，抓住机会就用刀解决，万不得已时在使用子弹，记得及时回收尸体掉落的子弹，小游在这段战斗中尝试了没有用到一颗子弹的打法（BOSS出现后除外），全部敌人都等他们抓着队友后上去捅死，熟练掌握跑位即可。巨无霸跳下来时快速给他一枪，然后把刚才没用的燃烧弹以及钉子炸弹全都扔给他，如果手上留有三颗以上狙击子弹的话，最后一轮BOSS战还是比较容易的。



骑马部分没什么难点，尽量左右摇晃来躲子弹，不要朝敌人出现的道路跑，落马后进入正前方的小木屋。接下来要面对大量的敌人，最有效的办法就是从木屋左侧的门出去，然后贴着海岸线前进，一定要绕大圈走，右边的敌人都能用障碍物绕开，接近悬崖位置会有两名敌人从高处跳下，先暗杀掉破船里的人，然后利用蓝色箱子将靠近我们的敌人解决，最后爬楼梯左转离开。通过两个管道后再次遇到巡逻的敌人，靠近我们的有三个，将最右边且最接近我们的敌人用刀杀死，另外两个会被吸引到右侧，然后从左边的凉亭绕到右前方尽头处，拉开箱子后跳进去。翻过窗户后右前方窗外有两名敌人，经过这里时一定会被发现，索性快速跑过去，左转后来到大门前，这里有两个需要强制解决的敌人，暗杀一名后会被另外一个发现，直接上家伙干掉，推门后触发剧情。



角色换回乔尔大叔后离开屋子，前进几步对面的木头门内会出现多名敌人，快速躲进左侧的掩体。绕到左边解决两名敌人后其他人会逃跑，紧跟他们一路狂奔，跑到尽头触发剧情。这里不用太纠结弹药的问题，实在不想浪费的话可以在左侧的矮墙后面耐心等一会（如图7），敌人有一定几率变为巡逻状态，这时原路返回一开始的掩体，前往右边的车辆处，将旁边的敌人以及楼梯附近落单的敌人干掉，同样可以触发逃跑情节。再次操控小艾莉，大雪的场景避免与敌人发生战斗，进入房间后从向左走，遇见两名谈话的敌人，等他俩散开后从车的左侧直走。一定要仔细观察敌人的行动，看见较高的楼梯后向右拐，走到墙壁附近快速躲进右边角落的箱子后面。等楼上的敌人下来后上楼离开。



图7

进入娱乐室，敌人走到左侧后利用台球桌掩护逃离。接下来的敌人几乎都是独自行动的，看见瓶子后就捡起来，以备不时之需，即使被发现也不要慌张，一路向前跑后左拐，爬上尽头处的箱子后进入餐厅。开门后迎接BOSS战，由于手上没有家伙，完全要靠偷袭才能取胜。开始先向右绕一圈，踩到玻璃后会被发现，绕到他身后给一刀。第二次敌人会行动加快，同样找机会背后偷袭，第三次想要不被发现比较困难，因为BOSS几乎是追着你打。推荐躲进一开始进来的厨房角落按兵不动。等外面没有动静后出门，这时BOSS有很大概率会在厨房外围的一圈墙壁处躲着，趁其不备蹲着过去了结他，就算他不在厨房附近也会躲在离你较近的位置，觉得找不到就多去吸引他几次，全速奔跑时BOSS是追不到艾莉的。操控乔尔径直跑到前方的建筑物处，然后沿着长廊向右走，接近正前方的卡车后蹲着前进，卡车正上方有一名哨兵。从左边移动比较稳妥，来到卡车货门位置后躲在右边关闭的敌方（如图8），里面会有两名敌人从身旁跳下，虽然离得很近，但这俩个二货不会发现乔尔。等两人走远后爬进卡车，接下来从右边的道路绕大圈走可以躲避所有敌人。看到右手边着火的铁桶后拐进去，跑进左侧尽头开着的铁门。转回艾莉后抓紧向前爬，拿起匕首本章结束。



图8

第十章：公车站

本章前半部分没什么需要注意的，可以耐心观赏。进入车站后敌人扎堆出现（这也是游戏中最后一次看到感染者），硬来的话有几条命都不够。先从左边长满青草的斜坡上去，不远处有一个巨无霸，等到它背对我们的时候再下去。走到场景中间的破车后面，这里有一名跑者在左右走动，耐心等它走到左边时前往右侧的草坪上。沿着右边墙壁进入房间，墙角处能拿点补给品，房间里面就不要去了，出来后利用水中的车躲开两名跑者，推荐从车的左侧绕着走。走过站着的感染者后踏上左侧的平台前进，当快要接近尽头的循声者时从两头巨无霸身旁跳下，注意掌握与周围敌人的距离，从正前方卡车车顶离开，接下来全部为解谜部分，记得破碎的梯子要通过墙壁运到另一侧才能继续前进，抱着艾莉游出水面后本章结束。



第十一章：火萤实验室

接下来的战斗全部利用潜入通过，整个潜入过程不算困难，而且方法多样，要说最难的地方就是本关的检查点设置极其严苛，也可以说没有检查点，所以行动时一定要确保周围安全后再继续前进。起始位置从左侧的窗户进入房间，等两名敌人走到另一边时从前门出去，翻进正对的房间。向右走翻过桌子来到房间右侧的角落，刚才的两名敌人谈话后会分开行动，趁他们不注意翻出房间，左转沿着走廊前进，被灯光照的也不用担心，敌人短时间不会有所察觉。左转穿过类似实验室的房间后向右走，来到一堆沙发的场景，左侧出现两个行动一致的敌人，从右边绕过他们的视线。前方站着两个那手电筒的敌人，趁光线没有照到乔尔时从前面蓝色的墙壁翻过去，进入右手边敞开的大门后来到西座通道内。

快速跑到正前方的掩体后躲起来，过一会儿会有几名敌人从右侧跑过，等他们跑远后进入下个房间。一进来快速躲到右侧的掩体后面，敌人破门而入后从他身后绕过，进入他踹开的门。来到六楼后再次遭遇一堆敌人，从最右边的房间潜入，由于整个光线很暗所以敌人很难发现你。如果手里有钉子炸弹，在这场战斗一开始就朝离你最近的敌人扔过去，这样几乎全部的敌人都会被引过来，之后再从右边潜入的时候就畅通无阻了。走到右侧房间的尽头后要从左面的窗户翻出去，掩体旁站着大约三名敌人，留着的子弹现在不用更待何时，全部消灭后进入右前方的大门。抱着艾莉逃离医院时注意进入右侧的房间躲避正前方的敌人，之后全速跑进电梯就行了。

第十二章：杰克森市

没有战斗的章节，走过一段距离后玩家就能再次体验充满深意的剧情了。虽然整个绝地难度打的让人揪心，但面对如此精彩的游戏想必很多玩家依然会欣然接受挑战。游戏结束后再次回到主菜单，想要白金的玩家可以再次进入游戏的简单＋模式，毕竟想要将乔尔的等级升满，靠着绝地难度下那点道具是远远不够的。





奖杯列表

本作包含了PS3版所有内容的奖杯，总共分为五个部分。玩家按照上述攻略完成绝地模式后能将其他难度奖杯同时解锁，不过完成度是分开计算的。下面放出PS4版全都的奖杯列表，给各位想要白金本作的玩家作下参考。

最后生还者部分

奖杯类型	名称	说明
白金	不能平白浪费	取得全部奖杯
银杯	寻找光明	找到所有火萤坠饰
铜杯	排除万难，死里逃生	收集所有漫画
银杯	东西就摆在那里	找到所有遗留物
铜杯	我拿到这个了	找到所有训练手册
金杯	搜刮者	找到所有收藏品
铜杯	做好准备	制作所有道具
铜杯	开锁专家	打开所有需要弹簧刀打开的门
银杯	不管怎样都撑过来了	用维他命完全强化乔尔
金杯	紧急情况	完全强化所有武器
银杯	我想多聊一下	进行全部非强制对话
金杯	笑话说完	熬过艾莉的全部笑话
铜杯	不论如何-简单	以简单难度完成游戏
银杯	不论如何-普通	以普通难度完成游戏
银杯	不论如何-困难	以困难难度完成游戏
金杯	不论如何-生还者	以生还者难度完成游戏
银杯	最后生还者-简单+	以简单+难度完成游戏
银杯	最后生还者-普通+	以普通+难度完成游戏
银杯	最后生还者-困难+	以困难+难度完成游戏
金杯	最后生还者-生还者+	以生还者+难度完成游戏
铜杯	基本技巧	在寻找比赛中赢得一场补给争夺和求生战的胜利。
铜杯	人口增长	在派别战中将阵营扩大到40人
金杯	火萤	完成火萤旅程
金杯	猎人	完成猎人旅程

遗弃（Left Behind）

奖杯类型	名称	说明
铜杯	别走-简单	以简单难度完成Left Behind
铜杯	别走-普通	以普通难度完成Left Behind
金杯	别走-困难	以困难难度完成Left Behind
金杯	别走-生还者	以生还者难度完成Left Behind
铜杯	最好的朋友	找出所有Left Behind的选择性对话
铜杯	搜刮一空	找到所有Left Behind的收藏品
铜杯	人无完人	游玩Jak X Combat Racing
铜杯	刀锋天使	以毫发无伤的状态打败黑牙
铜杯	超高手	在水枪战中获胜
铜杯	丢砖头高手	在丢砖头竞赛中获胜

收复之地

奖杯类型	名称	说明
银杯	码头	在码头完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决
银杯	议会	在议会完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决
银杯	煤矿	在煤矿完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决
银杯	水塔	在水塔完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决
铜杯	收复失地的补给争夺者	在码头、议会、水塔或煤矿完成一场补给争夺的比赛
铜杯	收复失地的求生者	在码头、议会、水塔或煤矿完成一场求生战
铜杯	收复失地的盘问者	在码头、议会、水塔或煤矿完成一场盘问的比赛

荒废之地

奖杯类型	名称	说明
银杯	书店	在书店完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决
银杯	公车站	在公车站完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决
银杯	家乡	在家乡完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决
银杯	郊区	在郊区完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决
铜杯	被遗弃的补给争夺者	在书店、家乡、郊区或公车站完成一场补给争夺的比赛
铜杯	被遗弃的生还者	在书店、家乡、郊区或公车站完成一场求生战
铜杯	被遗弃的盘问者	在书店、家乡、郊区或公车站完成一场盘问的比赛

绝地模式

奖杯类型	名称	说明
金杯	完成绝地模式	完成绝地模式
金杯	完成绝地模式+	完成绝地模式+





一直被视为《月姬格斗》精神续作的《夜下降生 Exe:Late》，终于在街机版稼动近两年的今天来到了 PS3 平台上。街机无印版虽说是由 SEGA 发行，但 PS3 版的发行方则是在街机版本更新、以及家用机版本制作中给予了大量技术支持的 Arc Syetem Works。作为可以代表 2D 格斗新纪元的连段类游戏，本作在系统方面有着独树一帜的表现，围绕 GRD 系统展开的攻防比起同类连段游戏有着异样的新鲜感。不过本作并没有给出教程，玩家们不妨结合本篇“特快”，来了解一下游戏的详细系统。

白金时间为10小时

夜下降生Exe:Late		Arc System Works	格斗
PS3	UNDER NIGHT IN-BIRTH Exe:Late		日版
	2014年7月24日	本地1~2人/在线2人	对应年龄：12岁以上
	售价为7480日元		

基本系统

键位说明



方向指令：为了方便阅读，本文中对方向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字 6 表示，下方向以数字 2 表示，左上方向以数字 7 表示。

按键指令：游戏中有 A、B、C、D 共 4 个按键，分别对应弱、中、强攻击与 EXS 动作。对应键位可以在设定模式中进行变更。弱、中、强攻击大都归类为通常攻击，其中需要输入特定方向的部分招式称为特殊攻击，而需要连续输入方向指令发动的招式则称为必杀技。

画面解说

①**使用角色**。左侧为1P正在使用的角色，右侧为2P正在使用的角色。

②**体力槽**。受到攻击会降低，残量为0时视为失败。

③**Hit数/伤害**。表示当前连段的攻击次数与造成伤害。蓝色为确定连，红色表示中途可以受身。

④**EXS槽**。使用EX必杀技、超必杀技、显现超必杀技等行动时将会消耗这里的能量。

⑤**GRD槽**。表示战况优劣的计量槽，每隔一段时间占优势的一方会获得系统上的奖励。

⑥**TS槽**。表示结算战况优劣的时间点。每旋转一周可让GRD槽累积较多的玩家角色进入VP强化状态。



©ECOLE/FRENCH-BREAD

基本行动

※ 以下系统说明均以玩家处于 1P 位置（左侧）为前提。

前进・后退：输入 4or6 方向，角色向对应方向缓慢移动。



蹲下：输入 1or2or3 方向，角色在原地蹲下。



跳跃：输入 7or8or9 方向，角色向对应方向跳跃移动。



前冲：输入 66or6+AB，角色向前方快速移动。前冲没有硬直，随时可以转入跳跃或防御。



急退：输入 44or4+AB，角色向后方快速移动。急退发生时附加无敌属性，不过结束时会产生硬直。



通常攻击：输入 AorBorC 键，角色发动通常技攻击。



特殊攻击：输入特定方向并按下 AorBorC 键即可发动特殊攻击。每个角色持有的特殊攻击均不同。除去部分特例外，特殊攻击基本上跟通常技一样，可以组成连续攻击，以及用必杀技取消。



前冲攻击：前冲中输入 6+BorC 即可发动前冲攻击。各个角色的前冲攻击性能均不同，也有能造成角色跌倒、横向吹飞或崩溃状态的招式。



蓄力攻击：使用对应蓄力攻击的特定招式时，按住攻击键不放就会发动蓄力攻击。角色所持有的蓄力攻击对应技各不相同。基本上蓄力攻击发生比较慢，不过比起通常攻击更具伤害，又或是附加有强制倒地等特殊的效果。部分必杀技也有可以进行蓄力。



连续攻击：攻击接触对手时按下其他通常技按键即可使出连续攻击。连续攻击并不局限于 A→B→C 这样由弱到强的连锁路线，B→C→A 或是 C→A→B 这样无视攻击强弱顺序的路线也可以发动。连续攻击中还能加入蹲攻击，命中对手时还能带入跳跃攻击。在 C 攻击被防后连锁 A 攻击来减少硬直的用法，也是本作的重要立回手段之一。不过除了连打对应技和自动连段发动，以及经过一次跳跃攻击重置的情况以外，使用过一次的通常技，在同一次连续攻击中不可使用第二次。





自动连段：地面上 A 攻击接触到对手时，连续按下 A 键，角色就会自动使出固定套路的自动连段。EXS 槽在 100 以上时，会以 EX 必杀技来收尾。伤害虽然不高，但胜在轻松简便不失误，在对手体力不多时能够稳定结束战斗。





防御：在对手攻击接触到角色之前，输入 1or4or7 方向，即可采取防御行动。防御必杀技时会损失少许体力，不过体力低下时也不会因为防御而致死。另外空中也可以做出防御行动，并可以防御飞行道具攻击，但通常攻击或必杀技不能空中防御。



投技・拆投：贴近对手输入 A+D 即可发动投技。投技成功时带有增加 GRD 的效果。被投的一方在被抓住的瞬间输入 A+D 可发动拆投。拆投成功也能增加 GRD，并且还能减少对手的 GRD。另外投技可以用取消 A 攻击的方式发动，抓住尚处于防御硬直或受创硬直中的对手。不过该情况下被投一方身上会出现光圈作为提示，且可拆投时间大幅延长。



受身：被对手攻击吹飞时，按住 AorBorC 任意一键不放，角色会在可受身的最快时间点自动发动受身，从受创状态回复为通常状态。受创时 Hit 数下方的白色长条表示着无法受身的时间，消失后即可受身。受身时输入方向可以向对应方向移动。



必杀技：输入特定方向指令 +AorB，即可发动必杀技。每个角色拥有的必杀技类型、数量和特性均有所区别，乃凸显角色特征的最大要素。



特殊必杀技：输入 B+C 即可发动的角色固有特性必杀技，发动时会消耗 GRD。若是 GRD 不足的情况下强行发动，则对手的 GRD 会得到提升。



VO 爆气：EXS 槽在 100 以上时，同时按下 ABC 键，即可发动周身无敌的冲击波攻击，进入爆气（VEIL OFF）状态。爆气发动时解除破裂状态，GRD 增加量提升，角色攻击力提升 20%（能与 VP 强化状态下的攻击力提升效果叠加）。爆气状态下 EXS 槽会徐徐减少，归零时解除爆气状态。在爆气状态中 EX 必杀技的能量消耗减少，并且角色可以无视 EXS 槽的残量不断使用消耗 EXS 槽的行动。爆气时产生的冲击波命中对手后，还会诱发对手进入破裂状态（连段中的爆气状态命中除外），是展开攻击的大好时机。另外爆气时按住 ABC 键不放，可以延迟冲击波出现的时机。



EXS行动

画面左下与右下的蓝色计量槽称为 EXS 槽。发动集中、防御护罩、防御反击（非 VP 强化状态）、EX 必杀技、超必杀技、显现超必杀技等行动时将会消耗这里的能量。EXS 槽基本上仅在攻击接触对手时增加，挥空的通常技或必杀技不会增加，因此偏向消极的立回方式对于提升 EXS 槽来讲是不利的。EXS 槽最高可以提升至 200，且能够继承至下一局，因此应当有计划地分配使用。

集中：按住 D 键发动，在减少对手 GRD 槽的同时提升自己的 GRD 槽。集中时会持续消耗 EXS 槽。



突击：输入 6+D 可以发动以跳跃接近对手的突击。发动时会少量提升 GRD 槽。地面版的突击会一定距离内追踪对手的位置跳跃，在对手的身前落地。空中版的突击则是无视相对位置前进一定距离。突击中可以发动跳攻击，因此可以用中段技来尝试破坏对手的防御。注意地面版的突击跳跃攻击中无法进行连续攻击。



护罩・防御护罩：输入 1or4or7 方向并按下 D 键即可发动护罩。护罩发动中成功防御对手的攻击即可减少防御硬直，还能大幅提升 GRD 槽。在防御硬直中输入 1or4or7 方向并按下 D 键即可发动防御护罩。防御护罩发动中防住攻击视为护罩发动成功，获得护罩成功后的所有利益。不过使用防御护罩时会消耗 EXS 槽。



防御反击：在防御状态下输入 214D 发动的无敌反击技。处于 VP 强化状态中，或是 EXS 槽 100 以上时可以发动。处于 VP 强化状态中时，发动后强制解除强化状态。未处于 VP 强化状态中时，发动后引发破裂状态，且 EXS 槽归零。防御反击没有伤害，建议仅作为十万火急时的反击手段使用。



破裂状态：护罩发动中被防御对应段位相反的打击技或投技命中，就会触发破裂状态。破裂状态下无法使用 EXS 行动（连锁转换、集中、突击、护罩・防御护罩、防御反击），VP 强化状态也会强制解除，且 TS 槽旋转一周时对手无条件进入 VP 强化状态。陷入破裂状态的一方，需等待 GRD 槽与 EXS 槽之间的白色计量槽全部消失后才能从破裂状态中恢复。防御对手的攻击可以加快白色计量槽的消失速度。另外发动 VO 爆气时可以强制解除破裂状态。



EX 必杀技：EXS 槽在 100 以上时，输入特定指令 +C 键即可发动 EX 必杀技。EX 必杀技均为对应指令必杀技的强化版本，除了伤害更高以外，通常带有其他的特殊效果（例如附加无敌、强制倒地）。EX 必杀技有最低伤害保障设定，且可以取消通常技和必杀技发动。

※ 最低伤害保障：无视当前连段中的伤害补正系数，最低也能造成一定值的伤害。



超必杀技（IW）：EXS 槽在 200 的状态时，输入 41236+D 键即可发动超必杀技，简称 IW。超必杀技与 EX 必杀技同样有最低伤害保障设定，且可以取消通常技和必杀技发动。



显现超必杀技（IWE）：自身体力不足 30%，且 EXS 槽达 200or 处于 VO 爆气状态时，同时按下 ABCD 四个键，即可发动最高伤害级别的显现超必杀技，简称 IWE。发动时角色处于无敌状态并在周身发动冲击波，冲击波命中对手后即进入演出部分，给对手造成大伤害。注意显现超必杀技发动后将消耗全部 EXS 槽，且进入破裂状态，非常危险。





GRD系统

GRD 槽 · TS 槽：画面下方从中央圆环的中心向左右延伸的槽被称为 GRD 槽，表示着战况的优劣。红色格子为 1P 侧，蓝色格子为 2P 侧，初期各自有 6 格可供变动。当玩家采取接近对手等积极的行动时，己侧的 GRD 槽就会提升。反之采取消极的行动则会降低。GRD 槽在超过 6 格时，若对手侧的 GRD 槽尚未填满，甚至可以直接覆盖过去，最极端的情况能够填满 12 格。GRD 槽在小局结束时会复位。

GRD 槽中央的圆环计量槽被称为 TS 槽，表示结算战况优劣的时间点。TS 槽旋转一周的时间约为 17 秒，每旋转一周结算时，可让当前 GRD 槽累积较多的玩家角色进入 VP 强化状态。结算时如果双方 GRD 槽相当，则双方同时进入 VP 强化状态。



VP 强化状态：通过 TS 槽的结算进入 VP（VORPAL）强化状态时，角色身上会有缓缓升起的斗气效果，同时 GRD 槽会激烈闪烁。在 VP 强化状态下，角色的攻击力提升 10%，且可以发动连锁转换，以及惩罚较低的防御反击。处于 VP 强化状态中时,GRD 的增减量均会钝化。





连锁转换（CS）：角色处于 VP 强化状态中时，连续快速按 D 键两次即可发动连锁转换，简称 CS。发动后当前 GRD 槽会全部转换为 EXS 槽（1 个 GRD 格子 =20EXS），在 GRD 槽高于 6 格时发动，还可以重置连段补正，使得连段的伤害大幅提升。连锁转换发动的瞬间会进入暗转，角色为完全无敌状态，且发动时不会产生空隙，可以靠暗转时间确认对手的行动，然后以无敌技由防御转入攻击。另外连锁转换可以取消通常技和部分必杀技，适合用来消除必杀技后的确反破绽、以及带入大伤害连段。

主菜单模式

ARCADE MODE：街机模式。以 CPU 为对手,一共 10 场。由于不是故事模式，因此在剧情交代上比较简便，可能会有理解起来困难的地方。该模式对应奖杯的获得，可以在设定中将对战局数设定为 1 局，加快通关速度。

VERSUS MODE：离线对战模式，支持两名玩家面对面的对决。

VERSUS CPU MODE：和 CPU 对战的模式，可以调整 CPU 的强度。

NETWORK MODE：线上对战模式。下分 RANKED MATCH（排名赛）和 PLAYER MATCH（玩家赛）。前者需要确定自己的使用角色,通过线上随机配对战斗来提升网络积分，提高排名。后者可以创建或进入其他玩家创建的房间，允许最多 8 名玩家同时入场，不过同时只能由两名玩家展开对决，剩下的玩家可以观战。

SCORE ATTACK MODE：分数挑战模式。和最高难度的 CPU 进行 10 场战斗，用最后的积分进行全球排名比较。

TIME ATTACK MODE：时间挑战模式。和固定难度的 CPU 进行 10 场战斗，用最后的用时进行全球排名比较。



SURVIVAL MODE：生存模式。一直与不同对手进行单局战，每局胜利后体力得到少量回复，EXS 槽继承，测试玩家能打倒多少名对手。

TRAINING MODE：训练模式。能够进行各种设定调整，也可以控制 2P 角色录像，方便练习各种连段和状况应对。

CUSTOMIZE MODE：编辑模式。可以购买角色头像、名片版式和称号来作为网络对战显示。另外角色的可使用颜色也是在此购买。

REPLAY MODE：录像回放模式。在线上对战模式下战斗结束后，按下 Start 键可保存路线，之后即可在此观看。

GALLERY MODE：画廊模式。可以查看各种官方、同人插画，游戏动画等等。其中部分要素需要用 IP 点数购买。

OPTION：设定。其中较为重要的是在 SYSTEM SETTING 中可以选择安装游戏，加快读盘。

奖杯列表

总体来说本作算是奖杯神作，没有一个奖杯会花上很长时间。分数挑战模式、时间挑战模式和生存模式的三个奖杯，用 Hilda 的 236A 不断射击即可轻松获得（注意分数挑战模式保证拿到 8 小局以上的完美胜利即可）。"神の采配"在线上对战模式以外的模式中，进入角色选择画面选择问号抽选，然后不断按 Select 键重选即可。"IP 富豪"的 200000 点数要求的是当前持有点数，切记获得之后再去购买画廊模式的要素。"ハッピ－バ－スデ－"只要离线修改日期，获得奖杯后再修改回来即可，这里提供一下 Hilda 的生日为 11.11。"コンボチャレンジ"相关奖杯在训练模式中将设定设置为对手不受身，己方 EXS 槽无限和 VP 强化常驻，然后己方爆气强化提升攻击力，多多摸索下就能达成。





奖杯	名称	取得条件
白金	Thank you for playing!	获得其他所有奖杯
铜杯	更なる深渊へ	启动游戏
铜杯	谁しもに访れる有り触れた物语	选用Hyde完成街机模式
铜杯	永劫たる日々に终止符を	选用Linne完成街机模式
铜杯	钢の迷い子	选用Waldstein完成街机模式
铜杯	铁血の杭は愉悦に震え	选用Carmine完成街机模式
铜杯	苍き光は安らかに照らす	选用Orie完成街机模式
铜杯	友への想いと束の间の安宁	选用Gordeau完成街机模式
铜杯	饥えし兽は闭ざされし槛	选用Merkava完成街机模式
铜杯	握られた手、阳光の下へ…	选用Vatista完成街机模式
铜杯	断たれし夜の缚锁	选用Seth完成街机模式
铜杯	想いは彼方より强く纺がれ	选用Yuzuriha完成街机模式
铜杯	欲望の夜暗は深く淀む	选用Hilda完成街机模式
铜杯	月は人心を惑わせ诱わん	选用Eltnum完成街机模式
铜杯	谋略の知将	选用Chaos完成街机模式
铜杯	战鬼は迷い世に悟る	选用Akatsuki完成街机模式
铜杯	夜风は柔らかに包み战ぐ	选用Nanase完成街机模式
铜杯	姫と从者は歩みを共に	选用Byakuya完成街机模式
银杯	终幕・夜下の明星	选用全部角色完成街机模式
铜杯	シ－ルドを使おう	发动护罩（训练模式・离线对战模式・离线CPU对战模式・线上对战模式不可获得）
铜杯	チエインシフトを使おう	发动连锁转换（训练模式・离线对战模式・离线CPU对战模式・线上对战模式不可获得）
铜杯	ヴエ－ルオフを使おう	发动VO爆气（训练模式・离线对战模式・离线CPU对战模式・线上对战模式不可获得）
铜杯	インフイニツトワ－スを使おう	发动超必杀技（训练模式・离线对战模式・离线CPU对战模式・线上对战模式不可获得）
银杯	夜のインフイニツトワ－スイグジスト祭り	全角色发动显现超必杀技并命中（训练模式・离线对战模式・离线CPU对战模式・线上对战模式不可获得）
铜杯	神の采配	在角色选择画面以问号抽到全部角色（线上对战模式不可获得）
铜杯	战いの记忆	录像回放模式下播放录像
金杯	ハイスコア	分数挑战模式下获得300000000以上分数
金杯	スピ－ドクリア	时间挑战模式下10分钟以内过关
金杯	サバイバ－	生存模式下击倒30人
铜杯	弛まぬ努力	一次训练模式下打出累积300000以上伤害
铜杯	ギヤラリ－解放 50%	画廊模式解放50%以上要素
银杯	ギヤラリ－解放 100%	画廊模式解放全部要素
铜杯	IP富豪	当前所持IP超过200000
铜杯	ネツトは广大だわ	排名赛完成一场对战
铜杯	私、こういう者です	编辑模式编辑更新一次名片情报
铜杯	おしやれさん	任意角色完成20种颜色收集，可在编辑模式中购买
铜杯	ハツピ－バ－スデ－	在任意角色的生日启动游戏
铜杯	ハイド コンボチヤレンジ	Hyde完成5000伤害连段（训练模式可获得，不限设定）：超必杀技×3
铜杯	リンネ コンボチヤレンジ	Linne完成5000伤害连段（训练模式可获得，不限设定）：【版边】{6C>236C}×6
铜杯	ワレンシユタイン コンボチヤレンジ	Waldstein完成20Hit连段（训练模式可获得，不限设定）：【版边】B+C×7
铜杯	カ－マイン コンボチヤレンジ	Carmine完成5000伤害连段（训练模式可获得，不限设定）：【版边】{2C>236C}×6
铜杯	オリエ コンボチヤレンジ	Orie完成40Hit连段（训练模式可获得，不限设定）：【版中】{236C>超必杀技}×2>236C
铜杯	ゴルド－ コンボチヤレンジ	Gordeau完成40Hit连段（训练模式可获得，不限设定）【版边】22C×2
铜杯	メルカヴア コンボチヤレンジ	Merkava完成5000伤害连段（训练模式可获得，不限设定）：【版边】236C×2>超必杀技
铜杯	バテイスタ コンボチヤレンジ	Vatista完成70Hit连段（训练模式可获得，不限设定）：6（蓄力）4C×7
铜杯	セト コンボチヤレンジ	Seth完成5000伤害连段（训练模式可获得，不限设定）：【体力30%以下】623C>CS>显现超必杀技
铜杯	ユズリハ コンボチヤレンジ	Yuzuriha完成30Hit连段（训练模式可获得，不限设定）：【版边】2C>4C>214A>{5A>214A}×4
铜杯	ヒルダ コンボチヤレンジ	Hilda完成70Hit连段（训练模式可获得，不限设定）：【对手版边，自身离开一个急退的身位】214C>623C>41236C>5C>超必杀技
铜杯	エルトナム コンボチヤレンジ	Eltnum完成5000伤害连段（训练模式可获得，不限设定）：214C×8
铜杯	ケイアス コンボチヤレンジ	Chaos完成5000伤害连段（训练模式可获得，不限设定）：【版边】2C>5CC>JB>JC>J2C>2C>236A>236B>214C>2C>超必杀技
铜杯	アカツキ コンボチヤレンジ	Akatsuki完成5000伤害连段（训练模式可获得，不限设定）：【版边】{5B>236C}×8
铜杯	ナナセ コンボチヤレンジ	Nanase完成5000伤害连段（训练模式可获得，不限设定）：【版边】214C×7
铜杯	ビヤクヤ コンボチヤレンジ	Byakuya完成90Hit连段（训练模式可获得，不限设定）【版边】{5A>236B}×13>5A>236C



声优大师	BNGI	模拟育成
PS3	CV ~キャスティングボイス~	日版
	2014年6月19日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为：6640日元	

《声优大师》这个名字也许会让不少玩家第一时间联想到《偶像大师》，但是《声优大师》的性质和《偶像大师》却是完全不同的。本作的流程很短，一路快进的话4个小时就能够打完一个周目。作为一款模拟育成类游戏来说，本作的素质并不高，对于很多玩家来说最大的乐趣就只在于玩声优梗（尤其是《传说》的声优梗），目前BNGI每两周都会有新的免费DLC剧本下载，日后还会有追加的声优角色。

通关时间：4~5小时　白金时间：60~80小时

键位说明

按键	说明
左摇杆/十字键	选择
○	确定
×	取消
□	自动进行对话
△	确认信赖度
L1	隐藏对话框
R1	快进
START	跳过剧情
SELECT	打开设置菜单





文 秋沙雨　美编 anubis

声优制作人的工作

制作人模式

流程

一次收录的流程基本是：早上休息（在家里行动）→收录委托→选角→下班（日常行动）→休息日→收录→收录作品鉴赏→制作人评价→休息日，一年（50周）结束后就会进入结局。



选角



在选角支线首先要选择台本，制作人等级越高，可选的台本数量就越多。需要注意的是DLC配戏的台本是不能够在制作人模式里使用的。

选择好台本之后就要分配角色，选择声优时按R2键可以听试听，不过如果是重视收录评价的话，可以无视声优试听，直接找到符合角色特征的声优来演绎即可。每个角色都有特征，例如“热血”、“元气”、“セクシ-”等等，而每个声优都有好几个擅长的类型，如果角色特征与声优擅长类型相吻合，那么在收录时的情绪槽就会涨得更快。玩家需要记住角色特征和每个声优对应的角色，如果出场角色较多的话建议用笔来记下来。

收录

在收录前玩家需要和声优们交流，最多会与3个人进行交流。这时玩家要根据之前在选角时记录下来的角色特征来对声优进行配音指导，配音指导的选项可见下文的表格。选择正确的话录音槽就会增加，在正式开始收录前大约能涨到一半的位置。

○、×、□、△四个按键以及方向键↑↓←→四个按键分别都对应着一个角色。在下方的状态栏里标示着下一个要念台词的角色，需要注意的是在标示栏里的是作品里的角色头像而并非声优头像，出场人物多的台本里容易造成混乱。当下方的灯点亮了“CUE”的标志时就要按声优对应的按键来进行收录工作，如果按错的话也不用着急，在“CUE”右边的进度达到顶端时按下正确的声优即可继续收录。状态栏右下角是剩余台词数，玩家不必把整个台本都收录完，除了广告之外其他都只收录开头一部分的剧情台词。

在收录期间录音室会出现杂音，这时在屏幕上就会有按键提示，杂音对应的按键是L1、L2、R1、R2四个键，如果成功消除杂音的话左边的情绪槽就会增长，情绪槽不断增长能够提高台本收录结束后获得的经验值。

在收录结束后玩家就能够对收录好的剧情进行鉴赏，在收录期间犯下的失误是不会反映在鉴赏模式里的。

评价与制作人等级

当完成以上流程的时候，系统就会对玩家作出评价，评价会从制作人等级、台本的难度、角色分配、收录时的指导、指导结果来进行判断，根据成绩的多少来提升玩家的制作人等级。最高的评价为“特优”，制作人的等级上限为50级。



自由活动

每天早上、下班以及休息日时，玩家都能够有一轮自由行动的机会，通过在自由行动里的互动，玩家可以获得各种各样的情报，除此之外玩家还可以给旗下的声优角色发邮件或者在街上与声优们偶遇触发剧情，在休息日的时候触发剧情的机率会有所提升。在自由行动时还会遇到新的声优也说不定。休息日与平时工作日的自由行动不同的是，在休息日里玩家能够去平时没法去的地方，或者触发参加声优的线下见面会等特殊剧情。

©BANDAI NAMCO Games Inc

与声优们的互动



在平时去公司或者休息日自由行动时就能够与声优们进行交流，每次触发事件之后都必定能加一次信赖度，而如果期间的选项选对的话还能额外加一次。提升与声优之间的信赖度就能够增加声优的可收录台本数量，同时还会影响到奖杯的收集与最终结局的剧情。

最终结局

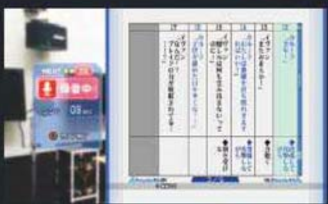
在一年之后，与玩家之间信赖度最高以及在一年里参加收录次数最多的声优就能够获奖，从而触发特殊剧情，进入结局。结局之后选择继续游戏重新开始一周目，这时玩家的制作人等级、可用声优以及与声优之间的信赖度都完全继承下来。

剧本鉴赏模式



剧本鉴赏模式能够直接进行选角来欣赏剧情。在制作人模式里玩家没法让声优进行一人多役（这简直不科学），而在剧本鉴赏模式里玩家就能够实现这点，例如在《宿命传说》的名场面里把所有男性角色声优都选成绿川光就能够让原本悲壮的氛围一下子变得让人哭笑不得。剧本鉴赏模式的作用就是让玩家们玩各种声优梗，以及欣赏官方配信的DLC剧本，目前配信了《偶像大师》和《噬神者》的剧本，而且都是免费的，日后还将会配信《深渊传说 Type B》的剧本，有兴趣的玩家可以关注官网的动向。

录音与编辑模式



录音模式与编辑模式都需要用到麦克风。在该模式下玩家能够使用USB麦克风来录制自己的声音到本作的台本里，录音结束后还能够进行回音的处理以及一些比较简单的声音编辑。录音成功的文件将会保存为Wav格式，可以使用USB储存盘将文件从PS3里复制出来。

相册模式

相册模式分为两个部分，一个是聚集了玩家旗下声优资料的“声优名鉴”，另一个是阅览能够配音作品的“剧本名鉴”。声优名鉴里的内容都是声优的个人信息，随着玩家与该声优的信赖度上升，玩家可以阅览的内容就会增加，当信赖度达到MAX的时候还能够获得奖励语音。剧本名鉴则是收录了声优收录过剧本的剧情概要、场景插图等。

与声优们的交流

配音指导

角色类型	对应指导选项
热血	热い演技で、激しく演じてください!
おっとり	包容力を感じさせる、温かみのある演技で!
元气	ハキハキと、活发に感じる演技で!
クール	冷静沉着に、落ち着いた演技でお愿いします!
ダンディ	深い、大人の涩さのある演技でキメてくさだい!
ダーク	杀气ある、狂气に满ちた演技でお愿いします!
セクシー	艳のある、色气溢れる声で演じてください!
ツンデレ	冷たいようで、时には耻じらいつつ素直な演技を!
方言/英语	イントネーションを意识して、特有な演技を!
ナレーション	淡々と、发音よく听き取りやすい演技してください!

日常行动

行动时间	行动内容	行动时间	行动内容
下班后	事务室に行く	休息日	オフィスに行く
	ロビーでくつろぐ		繁华街に行く
	街へ行く		电气街に行く

在家里的行动

在工作日和休息日的早上玩家可以在家里行动，调查各种话题，外出时就能够与声优们触发各种各样的事件。

行动名称	效果	对象	作用
Smart Phone	小	个人	增加信赖度
Magazine	中	全员	获得触发事件的话题
TV	大	全员	获得触发事件的话题，不过有时候会找不到话题
PC	特大	个人	获得触发事件的话题，有时候能获得声优的个人信息

官方金手指



在开始游戏时三个厂商logo出来的瞬间按住L1+R2键不放，然后按7次□键，不能多也不能少，按完之后不碰任何按键，等进入游戏画面时就会出现一个特殊音效，这时候打开“剧本欣赏模式”和“相册模式”就能够发现所有声优和台本的情报都解锁了。不过这个金手指是用来给各位过一下收录剧本时的瘾，在“制作人模式”下使用这个金手指进入游戏也是无法获得奖杯的。

奖杯攻略

本作的奖杯难度不大，但是刷的要素比较多，稍微需要一些耐性。

奖杯类型	名称	获得方法
白金	CVコンプリート！！	获得以下所有奖杯
铜杯	ひよっ子プロデューサー诞生	流程奖杯
铜杯	はじめてのキャスティング	流程奖杯
铜杯	はじめてのレコーディング	流程奖杯
铜杯	はじめてのメール	首次发邮件
铜杯	半人前プロデューサー	制作人等级Lv5
铜杯	ルーキープロデューサー	制作人等级Lv10
铜杯	一人前プロデューサー	制作人等级Lv15
铜杯	ビッグプロデューサー	制作人等级Lv20
铜杯	スーパープロデューサー	制作人等级Lv25
银杯	ハイパープロデューサー	制作人等级Lv30
银杯	シニアプロデューサー	制作人等级Lv35
银杯	マスタープロデューサー	制作人等级Lv40
银杯	神プロデューサー	制作人等级Lv45
金杯	レジエンドプロデューサー	制作人等级Lv50
铜杯	そこそこ颜が广くなった	认识了20位声优
银杯	なかなか颜が广くなった	认识了30位声优
金杯	とっても颜が广くなった	认识了40位声优
铜杯	信赖される	1位声优的信赖度达到MAX
银杯	みんなから信赖される	10位声优的信赖度达到MAX
金杯	これでもかというくらい信赖される	20位声优的信赖度达到MAX
铜杯	ボイスグランプリ受赏	达成1个声优的结局
银杯	ボイスグランプリ常连	达成10个声优的结局
金杯	ボイスグランプリ荒らし	达成20个声优的结局
银杯	收录の达人	收录难度最高（10颗★）的台本并达到最高评价“特优”
金杯	收录マスター	任意难度累计20次收录都拿到最高评价“特优”
铜杯	メール好き	累计发了10次邮件
银杯	メール中毒	累计发了30次邮件
金杯	推しメン起用	连续24周都启用同一个声优

于去年9月发售的《英雄传说 闪之轨迹》在今年6月才正式推出官方中文版，而与《闪轨》基本上位于同一个时间轴的《碧之轨迹》也于同月推出了主线全语音的《碧之轨迹 进化》，让玩家能够从各视角来体验《轨迹》的世界。本作是Falcom在主机平台上推出的第一部官方中文版的《轨迹》，熟悉的中文界面让"《轨迹》系列"的粉丝们倍感亲切，今年秋季还有第二部中文版的《轨迹》在蓄势待发，在此之前就让我们来好好回味一下这部万众期待的"帝国篇"上半部吧。

全主线与支线通关时间：50小时以上
白金时间：100小时以上

文 秋沙雨　美编 小瑟

英雄传说 闪之轨迹	Falcom	角色扮演
多机种 英雄传说 闪之轨迹		中文版
2014年6月24日	本地1人	对应年龄：12岁以上
PS3/PSV售价为：358港币		



THE LEGEND OF HEROES
闪之轨迹

中文版继承日文版存档的方法

如果各位在玩日文版时有下载DLC（包括免费DLC）的话直接使用中文版来进行读取是无法进入游戏的，因为中文版没有DLC数据。这时候就需要读取通关记录，选择好继承要素之后来到一开始的加雷利亚要塞部分进行存档，然后使用中文版就能够读档了。

这里有一个特殊情况，如果使用PS3（或PSV）通关之后进入二周目开头进行CrossSave，然后使用PSV（或PS3）进行CrossLoad读取存档的话，中文版依然是无法读取该存档，因为进行CrossLoad主机的系统数据这时依然默认是玩家使用了DLC的状态，而在通关后进行二周目时DLC就会返回未使用的状态，上一段的方法就是利用该特性来成功读取存档。这一特殊情况的解决方法也很简单，将最终战前（也就是离开学园前）的存档CrossSave到有中文版的主机上，使用该主机的日文版游戏本体进行通关之后来到二周目开头进行存档，这样以来DLC就会返回到未使用的状态了。

至于"下了中文版的相同DLC之后能否直接读取日版的存档"，很抱歉地告诉各位在下PSV版和PS3版用的都是日服，没法下中文的DLC，所以这点无法验证，如果各位能够证实一下的话欢迎给本刊来信提供帮助。

全委托攻略

第一章 新学期～首次实习～

4/18

委托名称	触发时间	攻略方法
配送导力器（必须）	早上	去技术部栋与乔治说话接受委托，然后分别将东西交给主校舍2楼家庭科教室的尼可拉斯（能够拿到料理手册）、当铺的店主与广播局的工作人员，然后回去与乔治对话。
调查旧校舍地下（必须）	早上	去主校舍1楼与学院长说话接受委托，前往旧校舍进行任务，需要注意的是本任务结束之后就会自动进行到傍晚，在此之前建议先处理完绊事件与支线委托。队员为艾略特与盖乌斯，这时迷宫内部起了变化，宝箱与敌人刷新，如果手上没有调查道具或可以调查敌人的战技的话可以等第二章再过来。第一战会有战术连结的战斗教程，来到最深处有一个休息处是可以进行武器的强化与导力孔开放、结晶回路合成的，平时在旧校舍练级或刷东西时可以善加利用。走到最深处BOSS战，让黎恩与盖乌斯进行战术连结很容易打出连携攻击，没什么难度。回到前一个区域之后可以发现旁边的装置启动了，这时候可以用该装置回到入口处直接出去。
遗落的学生手册	早上	去学生会馆1楼与柯蕾特说话接受委托，然后到主校舍2楼的休息处调查沙发（有感叹号出来即可调查）拿到学生手帐，回去与柯蕾特说话。
用完的调味料调货（隐藏）	傍晚	去吃茶·宿泊《樱桃》与店主说话接受任务，然后去主校舍2楼家庭科教室找尼可拉斯说话，最后去学生会馆1楼厨房与拉姆斋说话，回去报告。

4/24

委托名称	触发时间	攻略方法
更换坏掉的路灯（必须）	早上	去武具·工房《奥德温》接受委托，然后去西凯尔迪克街道2处调查坏掉的街灯（小地图上有标示），正确输入"466515"后AP+1。结束之后回去报告。该委托可以与支线委托"收集药的材料"同时进行。委托结束后拿到的回路"探知"可以在地图上标出所有宝箱的位置，很好用。这时候去自然公园门口可以触发小事件。
东凯尔迪克街道的通缉魔兽（必须）	早上	去东凯尔迪克街道1的农家与NPC说话接受委托。然后去东凯尔迪克街道2的高台上打倒BOSS即可，这时候可以使用劳拉的S战技来火速解决战斗，战斗结束后回去报告。
收集药的材料	早上	在教会里与神父说话接受委托，去大市集的弗林特药局与老板对话，然后去西凯尔迪克街道的农家处与NPC对话，回来报告。
大市集商人体验（隐藏）	傍晚	在大市集左边与莱蒙说话接受委托，之后分别选择"卖35米拉"、"卖900米拉"、"搭配8折的乳酪"、"6颗卖60米拉"，全对的话AP+2。

4/25

委托名称	触发时间	攻略方法
遗失的钱包	早上	去大市集与莉琪对话接受委托，然后分别去车站、风见庭、大市集休息所与NPC对话，最后去教堂右边的椅子与NPC对话。
西凯尔迪克街道的通缉魔兽	早上	西凯尔迪克街道1处找到魔物，可以用土属性魔法将其石化，注意一下大范围的攻击。打倒之后去与奥图对话交任务。

©2014 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

第二章 美丽翡翠之都

5/23		
委托名称	触发时间	攻略方法
调查旧校舍地下②（必须）	早上	完成该任务之后自动进入傍晚。进入旧校舍之后校舍构造改变，乘坐电梯来到地下2F，宝箱与敌人全更新。队员为黎恩、亚莉莎、劳拉、艾略特与盖乌斯，同时开启换人系统。需要爬楼梯启动两个开关打开门之后才能进入最深处。最深处的BOSS比较棘手，建议先用劳拉与黎恩的S战技干掉其中一只，然后用亚莉莎的战技来给两人回复CP与HP。出门之后可以用旁边的装置迅速回到入口处。
代理老师的请托	早上	去第二学生宿舍与克连说话接受委托，然后去学生宿舍下面的屋子与NPC说话开始家教，分别选择“约50年前”、“C・爱普斯泰恩博士”、“火药式的枪和大炮等武器”后AP+2。
配送教官用图书	早上	去书店与老板对话接受委托，然后分别去图书馆、主校舍1楼教官室、主校舍2楼音乐室、主校舍屋顶、第3学生宿舍与教官们对话，回来报告。
领取鲜花（隐藏）	傍晚	去主校舍2楼美术室与琳黛对话触发然后去花店与店员对话之后回去报告。

5/29		
委托名称	触发时间	攻略方法
无杂质的半宝石（必须）	早上	在工匠街《透纳珠宝店》与NPC说话接受委托，可以看到在“《轨迹》系列”里荣获全勤奖的某位怪盗。前往北克鲁琴街道到中间的高台上调查树干，回来报告任务。
奥洛克斯峡谷道的通缉魔兽（必须）	早上	做完上面的委托之后来到奥洛克斯峡谷道2的高台，靠近之后剧情，马奇亚斯与尤西斯必须入队，而且两人强制进行战术连结，一定回合之后连携接触。BOSS的攻击会给我方附加混乱效果，尽量用黎恩的战技给BOSS加延迟然后用菲的S战技来轰。
寻找沐浴盐	早上	在中央广场的料理店旁边与NPC对话接受委托，可以与通缉魔兽的任务同时进行，因为不打倒通缉魔兽是没法前往下一个区域的。到奥洛克斯峡谷道3右上角的墙壁上调查，回去触发剧情之后去料理店前报告。

5/30		
委托名称	触发时间	攻略方法
北克鲁琴街道的通缉魔兽（必须）	早上	来到北克鲁琴街道尽头即可见到。战斗前最好先将菲的CP攒到200，战斗开始后立刻使用菲的S战技，以BOSS为中心，最快速度清除周围的杂兵，然后让艾玛用战技调查BOSS，之后一直用黎恩与菲来进行攻击即可，BOSS的弱点是斩，所以让艾玛调查之后再用黎恩与菲就很容易打出连携攻击。
香浓巧达汤	早上	去中央广场右边的料理店与NPC说话接受委托，去大圣堂与修女对话，然后去北克鲁琴街道打杂兵刷5个“魔兽油脂”回来交差。
护送旅行者（隐藏）	早上	在奥洛克斯堡垒入口与安敦说话触发剧情，这位NPC也是“《轨迹》系列”的老熟人了，将其送回巴利亚哈特。

第三章 横跨铁路～苍穹的大地～

6/20		
委托名称	触发时间	攻略方法
导力机车的性能测试（必须）	早上	去技术部栋与安泽莉卡谈话开始委托。依次选择“确实且缓慢地放开握把”、“快速握起，慢慢放开”、“前轮用力，后轮轻巧”，AP+2。
调查旧校舍地下③（必须）	早上	把所有事都处理完之后来到旧校舍，这时候可以下到地下3F了，可以选择五个同伴同行，最好带上能用S战技的同伴，需要注意的是劳拉和菲暂时无法使用战术连结。进入后可以使用连续猛攻，与战术连结的搭档一起进行追加攻击。走到尽头调查装置，重复三次之后就可进入下一区域。第二区域如果直接进入最深处的话只用调查第一条尽头的开关即可，如果想收集宝箱的话就需要调查中途路过时看到的开关，拿完宝箱后再调查一次。进入最深处的大厅遇见BOSS，建议事先给主力队员装上防炎伤的饰品，惯例先集中S技解决掉其中一个，然后慢慢对付剩下两个，BOSS弱点较多，很容易打出连携攻击，配合连续猛攻来进行攻击。
未曾谋面的寄件者	早上	去学校操场的角落与文森对话开始委托。去花店和NPC对话，然后去学生会馆2楼的占卜室找贝莉尔、学校中庭的花丛找薇薇、教堂找萝西努，然后回去找文森对话。
重要的贴纸（隐藏）	傍晚	去中庭与孟亨说话开始委托，调查技术部栋前的箱子、操场右边的树下和旧校舍前的树下之后回去报告。

6/27		
委托名称	触发时间	攻略方法
坚达门的请托（必须）	早上	开始该委托之前建议先准备一些解除麻痹状态的药。前往坚达门与独眼中将说话开始委托，在地图上会出现一个红点，骑马接近之后就能看到BOSS，开始先用一两次S战技清杂兵，然后再慢慢折腾BOSS即可，要祝英台别让后卫站得太靠前，BOSS的攻击都是周身范围的。
寻找药草（必须）	早上	去药师的家与NPC对话开始委托，可以与“配送物品到监视塔”同时进行，在地图上找有红色“！”标记的黄花就行了，采集5朵之后回去报告。
配送物品到监视塔	早上	和交易所的NPC说话开始委托，来到监视塔与士兵说话，然后回去报告。
护送摄影师（必须）	中午	去长老的家与长老对话开始委托，这时候可以去高原北部了，到巨像前找到摄影师。
搜索迷路的羊	中午	到集落北端的羊圈与NPC说话开始委托，平原南部2只，北部3只，其中有一只需要战斗后才能抓住，抓住最后一只之后自动回到集落。羊的位置在小地图上都有标示。
孩子们的特别课程	中午	去盖乌斯家后面与NPC对话开始委托，依次选择“约8小时”、“约80万人”、“约220年前”、“家人的羁绊”即可，AP+2。
感情的桥梁（隐藏）	中午	去坚达门的食堂和夏儿说话两次开始委托，开始委托后回集落与托马说话，然后再回来报告。从距离的角度来说，这个委托算是本作最折腾人的委托。

6/28		
委托名称	触发时间	攻略方法
诺尔德高原・北部的通缉魔兽	早上	和拉冈说话开始委托，在北部地图上找到魔兽。开场先来5连发S战技伺候，然后让回复役尽量别太靠近BOSS，BOSS的弱点是刚，这时候可以用米莉亚姆来尽情攻击，多注意回血就行了。战斗完之后回去报告。

第四章 绯红帝都～仲夏节～

7/18		
委托名称	触发时间	攻略方法
调查旧校舍地下④（必须）	早上	把所有事都处理完之后来到旧校舍，菲和劳拉不能同时入队，由于第4层必须要刚属性的角色来破坏柱子，所以第一次走迷宫时必须让劳拉或马奇亚斯其中一人待在队伍。第4层是上位属性的力场，在区域2调查开关之后可以前往最深处，经过休息处之后就是BOSS战。小心BOSS的混乱攻击，物理属性的攻击对BOSS没什么作用，不过S战技依然有效果，先S战技集中火力干掉一个，然后再用导力魔法慢慢干掉其他两个就行了。
青梅竹马的心意	早上	到第1学生宿舍与布莱希特对话开始委托，对话之后去体育馆右边房间与两人对话，前往操场和艾伦对话，剧情之后战斗，别忘了用道具调查敌人。在战斗只能使用黎恩和艾伦，而且无法进行战术连结。要求是艾伦生存并让他给予敌人最后一击，AP+3。回第1学生宿舍与布莱希特说话可以拿到结晶回路。
举发偷拍照	早上	去学生会馆2楼左边第二间会室与斐德烈说话开始委托，依次去操场马术部对面的角落、旧校舍和讲堂内部房间和2楼，最后回去报告。
游泳训练（隐藏）	早上	完成上面两个支线委托后奈特哈尔教官会打电话来，前往主校舍1F的教官室，选搭档进行游泳小游戏，选择的搭档绊值会+100，赢了的话AP+1，输了的话可以重来，依然会加AP。
东方式的笔（隐藏）	傍晚	到讲堂旁边的焚烧炉与工友对话开始委托，然后去主校舍1楼的校长室与校长对话。



TIPS 在地图上被敌人发现时立刻换人，这时候敌人就会停下几秒并转身，这时候就可以攻击其背后进入先制攻击状态。



7/24		
委托名称	触发时间	攻略方法
协助仲夏节相关采访（必须）	早上	去凯旋大道的帝国时报社与前台对话开始委托，在凯旋大道的五家店铺（百货店里有两家）与柜台店员说话，然后回来报告。
遗落的手工帽子（必须）	早上	在德莱凯尔斯广场与左下角的店员说话开始委托，依次去奥斯特地区的居酒屋、民家1、和车站前与NPC对话。
帝都地下道的通缉魔兽（必须）	早上	去加尔尼耶地区的宾馆与NPC说话，如果没有在王宫前和B组汇合的话需要先去王宫触发剧情，然后再去前台和NPC对话。从酒店大厅旁边的门进入地下道，需要注意的是菲和劳拉不能使用战术连结，来到最深处就是BOSS战，劳拉和菲必须入队。BOSS战难度不大，首先把周边的杂兵清掉再慢慢和BOSS磨。
琥珀之爱	早上	在旧城区大道的音乐茶店里与NPC说话开始委托，去艾略特的家与姐姐说话，然后去凯旋大道的百货店前台找NPC说话，最后去奥斯特地区的二手店，回来报告。店里的BGM变成了《琥珀之爱》。

7/25		
委托名称	触发时间	攻略方法
海姆达尔港的通缉魔兽（必须）	早上	前往海姆达尔港和NPC说话开始委托，走到尽头调查门，前往帝都下水道，艾略特习得S战技，劳拉和菲可以进行战术连结了。在第1区域可以钓鱼，第2区域和第3区域需要靠拉闸来防水或将桥放下来，走到尽头有BOSS战，BOSS的攻击力较高，不过状态耐性较差，多使用战技或魔法给BOSS放状态。
新产品测试	早上	前往凯旋大道的鲁・萨吉与NPC说话拿到鞋子开始委托，走2000步即可完成任务，配合其他委托来进行就行了。基本上跑完帝都下水道就够2000步了。
搜索走丢的猫	早上	前往奥斯特地区民家2与NPC说话开始剧情，调查奥斯特地区的所有猫咪（地图上标示着位置）。
宝饰店的盗窃事件（必须）	中午	“《轨迹》系列”惯例的怪盗B相关委托。前往加尔尼耶地区的宝饰店与NPC对话开始委托。依次调查德莱凯尔斯广场的雕像、圣母公园的水晶庭院里面的长凳（这里还能见到怪盗本人）、旧城区大道的游击士旧支部2楼的桌子、海姆达尔港的箱子，最后调查列车内部尽头的箱子。

7/26		
委托名称	触发时间	攻略方法
拿错的行李（隐藏）	早上	去凯旋大道百货店外面与NPC说话开始委托，然后去加尔尼耶地区小摊、旧城区大道的音乐喫茶与NPC说话之后回来报告即可

第五章 开始行动的意志

8/22		
委托名称	触发时间	攻略方法
调查旧校舍地下⑤（必须）	早上	开始前最好去准备几个抗冻结的饰品，米莉亚姆与克洛强制入队。进入第四层时会有小剧情，第1区域需要调查机关来切换过道，这里有一个钓鱼点。第2区域需要找开关来降下石墙。来到第五层最深处BOSS战。BOSS比较难对付，弱点属性不多，状态耐性较强，而且攻击力高，平时还喜欢用魔法来冻结我方人员，没装备抗冻结的饰品的话估计很难撑过去。
导力机车的技能扩增（必须）	早上	去技术部栋与乔治说话开始委托，分别选择“把车头向右转”、“稍微向左转”、“早点按下刹车”，AP+2。
调查学校七大不可思议	早上	去学生会馆2楼与NPC说话开始委托，开始委托之后再和她对话一次确认七大不可思议，然后分别去体育馆找弗列妲、去学校池塘（可以钓鱼的那个）边找肯尼斯、去操场找宝菈、去主校舍2楼找克莱菈、去图书馆找汤玛斯教官（更新人物笔记）、去教堂找海贝尔、去第1学生宿舍前找萝德。最后回来报告。
第二次游泳训练（隐藏）	早上	完成“调查学校七大不可思议”和“导力机车的技能扩增”后教官会打电话过来，前往主校舍1楼与莎拉对话开始游泳小游戏，选择对手可以增加绊值，赢了的话AP+1，输了可以重来。
睡着的男孩子（隐藏）	傍晚	在托利斯塔民家与汉娜和哈里逊说话开始委托（没有开始选项，和两人对话之后就直接开始了），然后去教堂找男孩触发剧情，选择第一个选项。

8/28		
委托名称	触发时间	攻略方法
与门生比试（必须）	早上	前往亚尔赛德练武场与执事说话开始剧情，准备战斗，黎恩、劳拉和米莉亚姆强制入队，然后任选一名队员。战斗时别忘了调查敌人，执事爷爷状态耐性比较高，这里只能硬碰硬上。如果担心回复的话可以叫上艾玛。战斗结束后剧情，劳拉的S战技强化。
艾贝尔街道的通缉魔兽（必须）	早上	与游击士协会前台说话之后前往艾贝尔街道2即可找到目标。两只BOSS，难度不大，让艾玛用战技调查之后使用尤西斯和盖乌斯进行攻击。战斗结束后回去报告。
统一更换路灯	早上	去瓦托商店与NPC说话触发剧情，可以与“艾贝尔街道的通缉魔兽”同时进行，调查艾贝尔街道所有有绿色“！”标志的街灯然后回去报告。

8/29		
委托名称	触发时间	攻略方法
艾贝尔街道的通缉魔兽②（必须）	早上	到游击士协会对话开始委托，从艾贝尔街道1的右边前进到艾贝尔街道2找到魔兽，中途要用劳拉或米莉亚姆砍树，一路上有新的宝箱。注意敌人攻击附加的炎伤状态，其他的就没有什么难度了，使用劳拉和米莉亚姆比较容易出连携攻击。
慰灵的贡品	早上	去教堂与NPC对话开始委托，需要魔兽粉末×5、魔兽明胶×5，不够的去艾贝尔街道打杂兵刷素材。然后去子爵府的厨房与NPC谈话，回教堂报告，去枪之圣女像前调查触发剧情。
寻找梦幻鱼	中午	去酒馆与NPC谈话开始委托，然后前往艾贝尔街道1与桥上的NPC说话（地图有标示）之后开始钓鱼，如果这时候有“黑杆钓师”的鱼竿的话很轻松就能拿到金鲑。完成后回去报告。
铁骑队的护身符（隐藏）	中午	去游击士支部左边下去，与站在河边的NPC说话开始委托。前往艾贝尔街道2调查白花（地图上有标示），然后回去报告。

第六章 黑与银～钢都动乱～

9/19		
委托名称	触发时间	攻略方法
调查旧校舍地下⑥（必须）	早上	前往第6层，记得要带上马奇亚斯或米莉亚姆或劳拉，路上的障碍需要他们来清除。一路上会有简单的机关，迷宫没多大难度。走到最深处BOSS战，BOSS有两只，会范围攻击但是威力不算太大。
个人委托（必须）	早上	到体育馆右边的房间与安泽莉卡说话之后1V1战斗，胜利的话AP+2，安泽莉卡的状态抗性比较高，不过延迟有效，使用孤影斩尽量减少安泽莉卡的行动次数就没什么威胁了，不过要小心她的S战技。
亲手下厨做礼物	早上	去学生会馆1楼与敏特谈话开始委托，要求是汤、主食和甜点三种独门料理（料理菜单的四种料理最上面的那个）的回复值在8000以上（AP+2），把最新拿到的“体力牛排”做出独门料理之后将东西交给敏特就行了。
管家的秘密（隐藏）	傍晚	去体育馆与派崔克说话开始委托，然后分别去第1学生宿舍与萝德谈话、去第3学生宿舍与雪伦谈话，最后去喫茶・宿泊与瑟雷斯坦谈话，谈话前建议存档，然后要选择7的卡片是在左边还是在右边，眼力好的应该能选对，选错的话就读档吧。选对的话AP+2，回去报告。

9/25		
委托名称	触发时间	攻略方法
搜索稀少金属（必须）	早上	去卢雷工科大学与NPC说话开始委托，路经札克森山道前往铁矿山的矿坑，走到最深处BOSS战，难度不大。剧情后回去报告。
ARCUS讯号强度检查	早上	到《RF商店》与NPC说话开始委托，然后分别去酒吧《F》、修理店《贾卡司》、教堂、卢雷工科大学、RF社旁边有“？？？”标示的地方，在这些地方使用导力波测定器之后回来报告。五个地方全调查了的话AP+2。
史匹那小径的通缉魔兽	早上	到RF社旁边的通道与NPC说话开始委托。走到尽头就能看到BOSS了，开场先给队友全体提升攻击力，然后等两只BOSS凑近之后全员一起使用S战技，等轮完了之后两只BOSS的HP也不多了，注意BOSS的石化攻击。打完之后回去报告。
深夜的捉迷藏（隐藏）	晚上	在下层的楼梯旁和男孩洛可摩说话开始委托，调查RF社旁边的“？？？”门，然后调查旁边的箱子。

TIPS 二周目开始时各角色初期携带的核心回路需要等到他们入队时才能够再次获得。

9/26		
委托名称	触发时间	攻略方法
诺帝亚街道的通缉魔兽（必须）	早上	到RF社旁边的通道与NPC说话开始委托。到诺帝亚街道今天找到BOSS，开始先等BOSS聚过来，期间可以给我方使用加攻击力的魔法，等三个BOSS凑近之后就使用S战技来轰，虽然数量有点多但是状态耐性低，不算很难打，回到卢雷时机的去报告。
走丢小猫大搜查	早上	在卢雷民家1与NPC对话开始剧情，分别去调查卢雷工科大学旁边的长椅、大众食堂外的长椅、车站旁的长椅。
测试枪制品	早上	在《RF装备店》与NPC对话开始剧情，选择马奇亚斯或菲或克洛其中一人，获得该角色的武器，一周目建议选马奇亚斯或菲，然后在札克森山道使用该武器杀10只跳舞猫头鹰再回去报告。

终章 军官学园祭，然后——

10/21		
委托名称	触发时间	攻略方法
发送餐饮营业许可证（必须）	早上	去主校舍1楼与碧翠丝教官谈话开始委托，然后分别去找主校舍1楼的柯蕾特、主校舍2楼的米莉亚姆、杂货店的尼可拉斯和主校舍前的雨果，最后回来报告。
收集访问稿	早上	去广播局与NPC对话开始委托，依次去讲堂和菲莉丝说话、去体育馆与男学生说话、去第2学生宿舍与女学生说话、去学生会馆2楼与贝莉尔说话，最后回来报告。
送错的货品	早上	去主校舍1楼与布莱希特对话开始委托，分别去操场和兰伯特说话、去书店与营业员说话、去学生会馆2楼与桃乐丝说话，最后回来报告。
主任的失物（隐藏）	早上	在中庭与亨利主任对话开始委托，然后再对话一次，之后依次去主校舍屋顶与学生会成员谈话、去操场与女学生谈话、去旧校舍与旧校舍谈话，最后回来报告。

核心回路



核心回路名称	入手方法	最高等级时的性能
钢铁	马奇亚斯初期装备	★战斗开始时发动“DEF・ADF提升”，DEF・ADF+50%，持续5回合 ★危机时发动“DEF・ADF提升”（HP20%以下），DEF・ADF+50%，持续5回合，每场战斗限1次 ★再陷入无法战斗前发动“起死回生”，HP10%回复 CP+10，每场战斗限1次
金牛	帝都・西地下水道	★普通攻击损伤提升，赋予2.5倍损伤，2倍僵直时间 ★命中率提升，命中率+100% ★普通攻击・战技形成“暴击”，发动机率5%
神盾	米莉亚姆初期装备	★战斗开始时发动“物理防御・魔法反射” ★危机时发动“物理防御・魔法反射”，HP20%以下时发动（每场战斗限1次） ★减少地属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
巨石	第六章在技术部购买	★经验值提升，经验值获得量成为1.5倍 ★在原野上回复HP・EP・CP，效果・大 ★在原野上变得不容易被敌人发现
圣典	艾略特初期装备	★提升HP回复魔法的效果，回复量提升为3倍 ★战斗开始时发动“HP逐渐回复”，每回合回复30%HP，持续5回合 ★危机时发动“HP逐渐回复”，每回合回复30%HP，持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）
权杖	第一章在技术部购买	★普通攻击・战技可获得耀晶石，发动机率90% ★攻击魔法可获得耀晶石，发动机率50% ★经验值提升，经验值获得量成为1.25倍
白羊	旧校舍・第三层	★透过攻击魔法回复HP，回复量相当於赋予损伤的20% ★透过攻击魔法回复EP，回复量相当於赋予损伤的2% ★减少水属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
大蛇	钓鱼等级升至红钓师之后用500点钓果点数交换	★随机提升物理损伤，损伤值最高提至2.5倍 ★随机提升魔法损伤，损伤值最高提至1.8倍 ★普通攻击・战技追加“中毒”，发动机率50%
力量	黎恩初期装备	★击杀敌人时CP上升，每击杀1名CP+25 ★危机时CP上升，CP+200，HP20%以下时发动（每场战斗限1次） ★危机时发动“STR提升”，STR+25%，持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）
勇气	劳拉初期装备	★战斗开始时发动“STR提升”，STR+50%，持续5回合 ★危机时发动“STR提升”，STR+50%，持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次） ★普通攻击・战技形成“暴击”，发动机率5%
罪恶	第四章在技术部购买	★攻击魔法形成“暴击”，发动机率90% ★危机时回复EP，回复量20%，HP20%以下时发动（每场战斗限1次） ★减少火属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
红莲	钓鱼等级升至红钓师	★HP愈高物理损伤愈高，损伤值最高提高至2倍 ★击杀敌人时回复HP，每击杀1名HP+1000 ★普通攻击・战技追加“炎伤”，发动机率50%
隼鹰	盖乌斯初期装备	★战斗开始时发动“心眼”，效果持续6回合 ★回避率提升，回避率+9% ★普通攻击・战技形成“暴击”，发动机率5%
北风	尤西斯初期装备	★战斗开始时发动“ATS提升”，ATS+50%，持续5回合 ★危机时发动“ATS提升”，ATS+50%，持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次） ★攻击魔法形成“暴击”，发动机率30%
羽翼	第二章在技术部购买	★“所有异常状态・能力降低”无效，发动机率100% ★回避率提升，回避率+9% ★减少风属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
雷神	集齐狮子心的四个勋章后和校长对话选择要与莎拉教官相同的回路	★透过普通攻击・战技回复HP，回复量相当於赋予损伤的30% ★透过普通攻击・战技回复EP，回复量相当於赋予损伤的2% ★提升回避率，回避率+10%
渡鸦	菲初期装备	★战斗开始时发动“SPD提升”，SPD+50%，持续5回合 ★危机时发动“SPD提升”，HP20%以下时发动（每场战斗限1次），SPD+50%，持续5回合 ★回避率提升，回避率+10%
虹吸	克洛初期装备	★普通攻击・战技追加“能力低下”，发动机率90%（随机决定效果） ★攻击魔法追加“能力低下”，发动机率20%（随机决定效果） ★普通攻击・战技追加“即死”，发动机率20%
灵猫	罗恩格林城	★吸收魔法攻击，发动机率100% ★战斗开始时回复EP，回复量20% ★减少时属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
丛云	终章在技术部购买	★普通攻击・战技形成“暴击”，发动机率20% ★提升命中率，命中率+100% ★提升“暴击”损伤，损伤量提升为2倍（一般为1.5倍）
天使	亚莉莎初期装备	★在陷入无法战斗前发动“起死回生”，HP・EP回复100%、CP+200，每场战斗限2次 ★危机时发动“HP逐渐回复”，效果持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次） ★减少空属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%



TIPS 二周目的后夜祭里如果谁也不选的话就能够和妹妹跳舞。

核心回路名称	入手方法	最高等级时的性能
永恒	在技术部购买	★回复道具的效果提升，HP・EP回复量提升为2倍（仅限战斗中） ★道具射程提升，RNG+8 ★回复道具效果范围化，范围・圆M
骑兵	集齐狮子心的四个勋章后和校长对话选择另一个选项	★随HP减少提升物理伤害，损伤值最高提高至2倍 ★吸引敌人注意，战斗中生效，机率90% ★危机时发动“STR・DEF提升”，STR・DEF+25%，持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）
纹章	阶级提升至“甲一级”	★随HP减少而减伤，最多可减轻60% ★提升道具掉落率，掉落率+100% ★道具掉落数增加，获得道具数提升为2倍
幻象	艾玛初期装备	★击杀敌人时回复EP，每击杀1名回复25EP ★回避魔法攻击，发动机率75%，※若对方位於射程范围内可进行反击 ★危机时发动“ATS提升”，ATS+25%，持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）
小丑	旧校舍・第六层	★普通攻击・战技追加“异常状态”，发动机率90%（随机决定效果） ★攻击魔法追加“异常状态”，发动机率20%（随机决定效果） ★普通攻击・战技追加“恶梦”，发动机率50%
宝盒	在加雷利亚要塞购买	★攻击魔法损伤提升，赋予2倍损伤，消耗1.5倍EP ★魔法有效范围提升，范围+2 ★减少幻属性魔法发动后的僵直时间，僵直时间减少50%
智者	将料理笔记的所有料理都做出来之后与料理部的胖妞对话	★随HP减少提升魔法损伤，损伤值最高提高至2倍 ★魔法有效范围提升，范围+2 ★危机时发动“ATS・ADF提升”，ATS・ADF+25%，持续5回合，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）

全笔记收集

人物

角色	笔记项目	入手方法或地点
	4/18	
艾略特	朝音乐领域发展	绊事件
萝德	学习做菜	获得料理笔记之后，在第1学生宿舍前和她对话
尼可拉斯	厨师的资质	黄昏时，隐藏委托“用完的调味料调货”
	4/25	
黎恩	没说出口的事	剧情自动获得
	5/22	
派崔克	海恩斯家	剧情自动获得
艾玛	家教老师	剧情自动获得
贾斯柏	滨海城市	体育馆
	5/23	
劳拉	遥远的目标	剧情自动获得
克连	重视家人	委托“代理老师的请托”
克洛	Blade	绊事件
乔治	卢雷工科大学	技术栋
莎拉教官	神秘的交友关系	黄昏时，去当铺和教官对话
琳黛	双胞胎姐妹	黄昏时，隐藏委托“领取鲜花”
薇薇	双胞胎姐妹	黄昏时，隐藏委托“领取鲜花”



角色	笔记项目	入手方法或地点
安洁莉卡	兜风	黄昏时，学生会馆2楼
	5/29	
尤西斯	侧室之子	剧情自动获得
	5/30	
菲	猎兵团	剧情自动获得
	6/15	
克莱菈	天才体质	主校舍2楼
泰雷莎	对比的组合	图书馆
	6/19	
亚莉莎	RF公司千金	剧情自动获得
	6/20	
玛格丽特	格兰玫瑰	委托“未曾谋面的寄件者”
尤西斯	照料马匹	绊事件
劳拉	咪西	绊事件
托娃	优秀的学生会长	绊事件
雪伦	情同姐妹	亚莉莎的绊事件
孟亨	投稿专家	黄昏时，隐藏委托“重要的贴纸”
雨果	克莱斯特商会	黄昏时，喫茶・住宿《樱桃》
雷克斯	误入歧途的才能	黄昏时，学生会馆2楼，与斐德烈和雷克斯各对话2次
	6/23	
马奇亚斯	名列前茅	剧情自动获得
盖乌斯	故乡	剧情自动获得
	6/28	
盖乌斯	盖乌斯的决心	剧情自动获得
	7/17	
雪伦	超级女仆	主校舍1楼，对话3次
肯尼斯	兄长与钓皇	学生会馆2楼，对话2次
艾玛	瑟蕾奴	剧情自动获得
	7/18	
艾德尔	园艺社的活动	中庭
奈特哈尔教官	斯巴达式教官	隐藏委托“游泳训练”
艾伦	变强之前	委托“青梅竹马的心意”
布莱希特	与青梅竹马和解	完成委托“青梅竹马的心意”后和她对话
斐德烈	社长的责任	委托“举发偷拍照”
托娃	及早送到	学生会馆2楼
梵戴克学院长	雅好阅读	黄昏时，隐藏委托“东方式的笔”
弗列妲	社内最强的剑术	黄昏时，体育馆2楼
黎恩	兄妹情深	剧情自动获得
	7/24	
派崔克	意外的一面	第1学生宿舍前
艾略特	克雷格中将	剧情自动获得
菲	西风妖精	剧情自动获得
	7/26	
马奇亚斯	马奇亚斯的过去	剧情自动获得
莎拉教官	前游击士	剧情自动获得
	8/21	
玛丽教官	伯爵家前进	主校舍2楼
爱蜜莉	友情萌芽	操场
	8/22	
贝莉尔	七大不可思议	委托“调查学校七大不可思议”
汤玛斯教官	图书馆管理员	委托“调查学校七大不可思议”
托娃	参加随行团	委托“导力机车的技能扩增”

TIPS 如果打算将通关存档继承到9月发售的《闪之轨迹Ⅱ》里，那么后夜祭选人的时候就要稍微注意一下人选，因为在《闪轨Ⅱ》里继承存档时的剧情变化便是和后夜祭选人有关的。

角色	笔记项目	入手方法或地点
莎莉法	奇妙的主仆	第1学生宿舍
菲莉丝	好对手	亚莉莎的绊事件
莫妮卡	努力的成功	劳拉的绊事件
史提芬	血汗努力	学生会馆2楼
罗金斯	桀骜不驯的过去	体育馆
海贝尔	管乐社演奏会	黄昏时，主校舍2楼
萝西努	显瘦穿搭?	黄昏时，隐藏委托“睡着的男孩子”
8/28		
碧翠丝教官	神秘的压迫感	主校舍1楼
尤西斯	天敌是米莉亚姆	剧情自动获得
8/29		
黎恩	疯狂之“力”	剧情自动获得
劳拉	父女之间的羁绊	剧情自动获得
米莉亚姆	怕鬼	剧情自动获得
9/18		
科蕾特	美食探险家	主校舍2楼
文森	可惜的贵公子	主校舍1楼
9/19		
宝菈	技术有所进步	操场
安洁莉卡	泰斗流	委托“个人委托”
敏特	外甥女手做料理	委托“亲手下厨做礼物”
艾玛	神秘之力	绊事件
马奇亚斯	棋艺社的和解	绊事件
莎拉教官	战友	绊事件
菲	菲所种的花	绊事件

角色	笔记项目	入手方法或地点
盖乌斯	寄托希望的画作	绊事件
瑟雷斯坦管家	为了少爷	黄昏时，隐藏委托“管家的秘密”
派崔克	瑟雷斯坦	黄昏时，隐藏委托“管家的秘密”
米莉亚姆	逐渐找到乐趣	黄昏时，绊事件
克洛	制作人	剧情自动获得
9/25		
马卡洛夫教官	辉煌的过去	完成委托“ARCUS讯号强度检查”后和约翰对话，这个容易漏掉，要特别注意
亚莉莎	对母亲的情感	剧情自动获得
9/26		
安洁莉卡	喜爱的师父	剧情自动获得
10/21		
乔治	导力机车的羁绊	技术栋
亨利主任	秘密的手记	隐藏委托“主任的失物”
艾略特	音乐之鬼	剧情自动获得
10/23		
雪伦	Blade大师	主校舍2楼，亚瓦隆之门
10/24		
贝琪	摆摊对决的结果	主校舍前
10/30		
兰伯特	真正的搭档	演讲开始前，操场
琳黛	妹妹由我保护！	演讲结束后，主校舍2楼
薇薇	对姐姐的信赖	演讲结束后，主校舍2楼
米莉亚姆	米莉亚姆的委托	剧情自动获得
克洛	《C》	剧情自动获得

料理

第一章

食谱	极品料理	普通料理	稀奇料理	独门料理	入手方法
简单蛋包饭	蓬松浓稠蛋包饭（艾略特）	简单蛋包饭	硬邦邦蛋包饭	暖呼呼蛋花汤	主线任务获得
甜蜜饼干	黄金舒芙蕾（亚莉莎）	甜蜜饼干	毒毒饼干	白色猫舌饼	凯尔迪克·风见庭，与女老板对话
鲜榨果汁	黄金特调（菲）	鲜榨果汁	黄色液体	狂野特调	东凯尔迪克街道的农家里

第二章

食谱	极品料理	普通料理	稀奇料理	独门料理	入手方法
番茄三明治	优雅三明治（马奇亚斯）	番茄三明治	苦苦三明治	必胜猪排三明治	托利斯塔书店
风味药草茶	芳醇香氛茶（盖乌斯）	风味药草茶	褐色液体	诺尔德茶	巴利亚哈特·贵族街，贵族大屋的NPC
香浓巧达汤	宝石浓汤（尤西斯）	香浓巧达汤	冷冻浓汤	特制香草巧达汤	巴利亚哈特，委托报酬

第三章

食谱	极品料理	普通料理	稀奇料理	独门料理	入手方法
莓果挞	奢侈总汇挞（艾玛）	莓果挞	元素塔	软绵绵生巧克力塔	托利斯塔民家
酥脆披萨	特制披萨（黎恩）	酥脆披萨	镜面披萨	照烧鸡披萨	坚达门的食堂
鲜奶粥	诺尔德养生粥（劳拉）	鲜奶粥	潮湿粥	真心乳酪炖饭	诺尔德集落

第四章

食谱	极品料理	普通料理	稀奇料理	独门料理	入手方法
烘焙咖啡	特级咖啡（马奇亚斯）	烘焙咖啡	黑色液体	双倍浓稠咖啡	托利斯塔书店
番茄焗烤	入口即化焗烤（艾玛）	番茄焗烤	熔岩焗烤	南瓜盅焗烤	帝都·百货店
炸鱼	贵族炸物（菲）	炸鱼	燃烧炸物	一口吃炸物	帝都·居酒屋

第五章

食谱	极品料理	普通料理	稀奇料理	独门料理	入手方法
卡士达布丁	浓密布丁（艾略特）	卡士达布丁	茶碗蒸布丁	四重奏布丁	8月22日，学生会馆1F
凉风意大利面	苍天面《瑞雨》（尤西斯）	凉风意大利面	清淡面	特制香草通心粉	雷格拉姆·酒吧，和妹子对话2次
军式烩饭	高贵烩饭（米莉亚姆）	军式烩饭	黏稠烩饭	酱汁图案蛋包饭	加雷利亚要塞·兵舍，调查东南部房间桌子上的书

第六章

食谱	极品料理	普通料理	稀奇料理	独门料理	入手方法
体力牛排	霜降牛排（盖乌斯）	体力牛排	金刚牛排	多汁烤肉串	托利斯塔书店
番茄鸡尾酒	灵水《绯樱》（克洛）	番茄鸡尾酒	红色液体	呛红苏打	卢雷·酒吧

终章

食谱	极品料理	普通料理	稀奇料理	独门料理	入手方法
混合冰淇淋	冰菓《花园》（劳拉）	混合冰淇淋	神奇冰淇淋	苍水盐冰淇淋	10月21日，校舍2F
满腹什锦火锅	至妙锅《烂漫》（黎恩）	满腹什锦锅	黑锅《胆识》	疾风锅	10月23日，图书馆1F，桌子上的书
手工汉堡	帝王汉堡（亚莉莎）	手工汉堡	危险肉丸	五彩汉堡拼盘	10月23日黄昏，校舍2F



TIPS 如果期间错过了《红月的罗赛》的收集，在下一个章节时可以在当铺刷出来，只不过机率较低而且价格较高。如果错过了《帝国时报》和《红曜石文库版》的话就只能等到下一个周目来补全了。

书籍



在终章时可以在图书馆楼梯左边的书架上一口气看完《帝国铁路史》、《帝国的传说·传承 上》、《近代运动》、《帝国的传说·传承 中》、《报纸与广播》、《帝国的传说·传承 下》、《RF 集团的历史》。

第一章	
书籍名称	入手方法或地点
《红月的罗赛1卷》	在书店与老板对话
《帝国时报·第1号》	书店、学生会馆或者凯尔迪克车站前的小男孩
《红曜石文库版①》	凯尔迪克大市输入杂货·食品《汤米》
《红曜石文库版②》	凯尔迪克大市输入杂货·食品《汤米》
《红月的罗赛2卷》	4/24，与凯尔迪克大市集的NPC安妮塔对话
《红月的罗赛3卷》	4/25，去西凯尔迪克街道2的农家与罗宾对话

第二章	
书籍名称	入手方法或地点
《帝国时报·第2号》	书店、学生会馆或者高级品专卖店《克利斯蒂的店》
《红曜石文库版③》	巴利亚哈特，《克利斯蒂的店》
《红曜石文库版④》	巴利亚哈特，《克利斯蒂的店》
《红月的罗赛4卷》	5/29，奥洛克斯堡垒《三日月亭》
《红月的罗赛5卷》	5/30，北克鲁琴街道入口旁

第三章	
书籍名称	入手方法或地点
《帝国时报·第3号》	书店、学生会馆或者诺尔德集落的交易所
《红曜石文库版⑤》	诺尔德集落，交易所
《红月的罗赛6卷》	6/27，监视塔
《红月的罗赛7卷》	6/28，米莉亚姆入队后前往坚达门前

第四章	
书籍名称	入手方法或地点
《帝国时报·第4号》	书店、学生会馆或者海姆达尔的百货商店
《红曜石文库版⑥》	海姆达尔，百货商店
《红曜石文库版⑦》	海姆达尔，百货商店
《红曜石文库版⑧》	海姆达尔，百货商店
《红月的罗赛8卷》	7/24，帝都·圣母公园西北
《帝国时报·第5号》	7/26，海姆达尔的百货商店
《红月的罗赛9卷》	7/26，德莱凯尔斯广场的孩子

第五章	
书籍名称	入手方法或地点
《帝国时报·第6号》	书店、学生会馆或者雷格拉姆的瓦托商店
《红曜石文库版⑨》	雷格拉姆，瓦托商店
《红月的罗赛10卷》	8/28，黄昏时，民宅1
《红月的罗赛11卷》	8/30，子爵府2楼的女仆
《帝国时报·第7号》	8/30，加雷利亚要塞，司令区

第六章	
书籍名称	入手方法或地点
《帝国时报·第8号》	书店、学生会馆或者卢雷的波罗尼亚商会
《红曜石文库版⑩》	卢雷，波罗尼亚商会
《红曜石文库版⑪》	卢雷，波罗尼亚商会
《红月的罗赛12卷》	9/25，晚上，手扶梯下
《红月的罗赛13卷》	9/26，矿山被袭击后的卢雷工科大学前台
《帝国时报·第9号》	9/26，卢雷，波罗尼亚商会

终章	
书籍名称	入手方法或地点
《帝国时报·第10号》	书店、学生会馆
《红月的罗赛14卷》	10/23，黄昏时，主校舍2楼
《帝国时报·第11号》	10/30，书店、学生会馆

战斗

托尔兹军官学院		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
战术壳α	剧情战	–
战术壳β	剧情战	–
莎拉教官	剧情战	–
派崔克	剧情战	–
贵族学生	剧情战	棕发的学生
贵族学生	剧情战	金发的学生
贵族学生	剧情战	蓝发的学生
劳拉	剧情战	–
菲	剧情战	–
战术壳γ	剧情战	–
艾略特	剧情战	–
马奇亚斯	剧情战	–
尤西斯	剧情战	–
盖乌斯	剧情战	–
亚莉莎	剧情战	–
劳拉	剧情战	–
艾玛	剧情战	–
菲	剧情战	–
莎拉教官	剧情战	–
安洁莉卡	剧情战	–

旧校舍地下·第1层		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
翼猫	序章	序章之后
玻璃软体兽	序章	序章～终章
硬币甲壳虫	序章	序章～终章
远古门犬	剧情战	–
远古门犬	剧情战	战斗中变化形态
卑劣软黏兽	第一章	第一章～终章
波姆	第一章	第一章～终章
溶解海蛞蝓	第一章	第一章～终章
米诺斯恶魔	剧情战	–

旧校舍地下·第2层		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
街灯蜘蛛	第二章	第二章～终章
方石像	第二章	第二章～终章
古人偶	第二章	第二章～终章
智天使之门	剧情战	–

旧校舍地下·第3层		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
地狱兔	第三章	第三章～终章
狂怒方尖碑	第三章	第三章～终章
伸缩蜗兽	第三章	第三章～终章
深渊恶魔	剧情战	–

旧校舍地下·第4层		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
火焰之尊	第四章	第四章～终章
疯狂野草	第四章	第四章～终章
深渊三头犬	第四章	第四章～终章
炽天使之门	剧情战	–
无头守卫	剧情战	–

旧校舍地下·第5层		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
膨大整合体	第五章	第五章～终章
硬化巨龟	第五章	第五章～终章
欺瞒冰霜兽	第五章	第五章～终章
安斯尔特	剧情战	–





旧校舍地下・第6层		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
紫泥	第六章	第六章～终章
幽怨之魂	第六章	第六章～终章
斯塔拉姆达	第六章	第六章～终章
艾尔维利亚	剧情战	–

旧校舍地下・第7层		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
月峰	终章	终章
米诺斯恶魔	终章	终章
史尔特尔	终章	终章
漆黑门犬	终章	终章
炼狱兔	终章	终章
极寒神威	终章	终章
闪电多头龙	终章	终章
钢铁魔像	终章	终章
傲古极欧	终章	终章
迪萨德审判	终章	终章
杜尔格涅萨	终章	终章
力量碎片	剧情战	–
罗亚・埃雷波尼乌斯	剧情战	–

凯尔迪克街道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
田地破坏者	第一章	第一章
死亡蜗牛	第一章	第一章
巨啄乌鸦	第一章	第一章
大王蜻蜓	第一章	第一章
啃咬狼	第一章	第一章
刃尾松鼠	第一章	第一章
苦番茄人	第一章	第一章
恐怖蜥龙	剧情战	–
人面鸟	第一章	支线委托“西凯尔迪克街道的通缉魔兽”

露纳利亚自然公园		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
水母菇	第一章	第一章
刀刃角虫	第一章	第一章
坚硬害虫	第一章	第一章
疾风竹叶猫	第一章	第一章
强壮巨骨猩	第一章	第一章
假管理员	剧情战	–
古尔诺加	剧情战	–

北克鲁琴街道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
颠茄兽	第二章	第二章
蛋蛇	第二章	第二章
三头颠茄兽	剧情战	–

奥洛克斯峡谷道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
小恶龟	第二章	第二章
双角兽	第二章	第二章
幼生双角兽	第二章	第二章
巨大螳螂	第二章	第二章
人面鸟	第二章	第二章
攻击野犬	第二章	第二章
电熊	第二章	第二章
命运纺织者	剧情战	–

公都地下水路		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
白翼猫	第二章	第二章
冰晶软体兽	第二章	第二章
宝石老鼠	第二章	第二章
白金虫	第二章	第二章
领邦军士兵	剧情战	–
警备猎犬B	剧情战	–
警备猎犬R	剧情战	–

诺尔德高原・南部		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
翼蛇	第三章	第三章
草地跳跃者	第三章	第三章
花冠鸟	第三章	第三章
蛮牛兽	第三章	第三章
小牛兽	第三章	第三章
硬壳犀兽	第三章	第三章
闪电鳅	剧情战	–
雷电震波鱼	剧情战	–
米莉亚姆	剧情战	–

诺尔德高原・北部		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
石蛙	第三章	第三章
幼拟龙	第三章	第三章
雪白獠牙	第三章	第三章
高原恶龟	第三章	第三章
猿羊	第三章	第三章
骏鹰	第三章	第三章
岩石魔像	第三章	支线委托“诺尔德高原・北部的通缉魔兽”

采石场		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
吸血草	第三章	第三章
迪格雷姆	第三章	第三章
落魄猎兵	剧情战	–
G–基迪恩	剧情战	–
赛斯菲	剧情战	–
基诺夏・赛纳克	剧情战	–



帝都下水道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
肮脏老鼠	第四章	第四章
漆黑软体兽	第四章	第四章
巨球蝙蝠	第四章	第四章
食尸鬼团	第四章	第四章
巨型软体兽	剧情战	–

帝都・圣母公园		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
黎恩	剧情战	–
马奇亚斯	剧情战	–

帝都地下水道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
鳄头鱼	第四章	第四章
地底乌鸦	第四章	第四章
闪光软体兽	第四章	第四章
命运纺织者	第四章	第四章
鳄头鱼王	剧情战	–

帝都地下水道·最深处		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
无限深渊蛇	第四章	第四章
恶魔雕塑	剧情战	–
零之阔步者	剧情战	–
《C》	剧情战	–

艾贝尔街道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
果冻菇	第五章	第五章
嫩芽波姆	第五章	第五章
强壮大嘴猩	第五章	第五章
贪婪收割者	第五章	第五章
黄金犀兽	第五章	第五章
椰子竹叶猫	第五章	第五章
鲨鳄	剧情战	–
方针兵J9	剧情战	–

雷格拉姆		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
管家克劳斯	剧情战	–
亚尔赛德子爵	剧情战	–

罗恩格林城		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
暗影灵体	第五章	第五章
奇迹甲胄	第五章	第五章
奇迹长剑	第五章	第五章
暗夜猎犬	第五章	第五章
死亡重击者	第五章	第五章
诺斯菲尔杜	剧情战	–

加雷利亚要塞		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
三位一体攻击者HG	第五章	第五章
三位一体攻击者R2	第五章	第五章
方阵兵J9	第五章	第五章
玉簾	剧情战	第五章
帝国解放战线·剑	剧情战	–
帝国解放战线·步枪	剧情战	–
R·玉	剧情战	–
S–斯卡雷特	剧情战	–

史匹那小径		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
巨雷鸟	第六章	第六章
寂静瓢虫	第六章	第六章
贪婪狼	第六章	第六章
疯狂企鹅	第六章	第六章
巨石娃	第六章	支线委托“史匹那小径的通缉魔兽”

诺帝亚街道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
赤鬼蜻蜓	第六章	第六章
岩蛇	第六章	第六章
湛蓝福音	第六章	第六章
多头蛇	剧情战	–

札克森山道		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
跳舞猫头鹰	第六章	第六章
炸弹蜘蛛	第六章	第六章
幼小裸海蝶	第六章	第六章
死亡镰刀手	第六章	第六章
大鹏鸟	第六章	第六章



札克森铁矿山		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
龟虫	第六章	第六章
金属蝙蝠	第六章	第六章
黄金真菌	剧情战	–
岩浆软体兽	第六章	第六章
攻击野犬G	第六章	第六章
方阵兵J9	第六章	第六章
三位一体攻击者HG	第六章	第六章
三位一体攻击者R2	第六章	第六章
警备猎犬G	剧情战	–
B·玉簾	剧情战	–
帝国解放战线·剑	剧情战	–
帝国解放战线·步枪	剧情战	–
V–伏尔坎	剧情战	–
NT–Ⅰ	剧情战	需要《C》将其召唤出来之后才会出现
G·玉	剧情战	–
《C》	剧情战	–

卢雷军用工厂		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
型态兵器G	剧情战	–
地下通道	第六章	第六章
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
金属甲壳虫	第六章	第六章
月轮鼹鼠	第六章	第六章

托利斯塔近郊		
敌人名称	最早可遇到时间	可遇到时间段或备注
龙人	剧情战	–
明镜	剧情战	–
明镜	剧情战	–
苍之骑神	剧情战	–



奖杯一览

奖杯类型	奖杯名称	获得方法
白金	THE LEGEND OF HEROS	获得除该奖杯之外的所有奖杯
金杯	甲零级学生	学生阶级提升至甲零级
银杯	狮子心英雄章	获得“狮子心勇气章”、“狮子心善行章”与“狮子心益友章”之后与校长对话
银杯	委托大师	成功完成所有委托
银杯	战斗大师	调查过所有敌人的资料
银杯	炎之料理人	获得了所有食谱
银杯	爆钓王	钓过所有的鱼类
银杯	人物大师	收齐了人物笔记的所有内容，至少需要两个周目才能完成
银杯	爱书成痴	收齐了书籍笔记的所有内容
银杯	宝藏猎人	开启了所有宝箱，建议戴着回路“探知”多在地图逛逛，要塞、矿山与旧校舍第7层是比较容易漏宝箱的地方
银杯	核心回路收藏家	收齐28个核心回路，需要两个周目才能完成
银杯	地狱之荣冠	以“噩梦”难度通关
铜杯	刚毅之荣冠	以“困难”以上的难度通关，直接跳过“困难”难度而用“噩梦”难度通关的话也能拿到该奖杯
铜杯	百万富翁	持有金额达100万米拉以上
铜杯	延续之雅士	游戏时间达100小时以上
铜杯	至境之珠	将任一核心回路练至Lv5
铜杯	至高之剑	制作最强武器
铜杯	力战之勇士	战斗胜利次数达100次

奖杯类型	奖杯名称	获得方法
铜杯	奋战之猛者	战斗胜利次数达500次
铜杯	历战之胜者	战斗胜利次数达1000次
铜杯	雷光一闪	发动先制/优势/奇袭攻击300次
铜杯	超绝秘技	发动100次S-Break
铜杯	百花迎击	阻止敌人发动魔法或战技100次，建议在卢雷工场的剧情BOSS战刷
铜杯	绚烂攻守	战后奖励达到×2.0以上，在战斗时多使用几次道具即可
铜杯	八头击灭	同时打倒8个敌人，推荐使用菲或米莉亚姆的S-Break
铜杯	连结大师	任意两个角色的连结等级达到Lv5
铜杯	追击大师	发动追击500次以上
铜杯	连续猛攻大师	发动连续猛攻100次以上
铜杯	爆裂猛攻大师	发动爆裂猛攻50次以上
铜杯	特优生	任意一章达成S级评价
铜杯	和亚莉莎的羁绊	在后夜祭邀请亚莉莎
铜杯	和艾略特的羁绊	在后夜祭邀请艾略特
铜杯	和劳拉的羁绊	在后夜祭邀请劳拉
铜杯	和马奇亚斯的羁绊	在后夜祭邀请马奇亚斯
铜杯	和艾玛的羁绊	在后夜祭邀请艾玛
铜杯	和尤西斯的羁绊	在后夜祭邀请尤西斯
铜杯	和菲的羁绊	在后夜祭邀请菲
铜杯	和盖乌斯的羁绊	在后夜祭邀请盖乌斯
铜杯	和米莉亚姆的羁绊	在后夜祭邀请米莉亚姆
铜杯	和克洛的羁绊	在后夜祭邀请克洛
铜杯	和莎拉的羁绊	在后夜祭邀请莎拉
铜杯	和托娃的羁绊	在后夜祭邀请托娃
铜杯	军官学院入学	剧情自动获得
铜杯	托尔兹军官学院	剧情自动获得
铜杯	新学期～首次实习～	剧情自动获得
铜杯	美丽的翡翠之都	剧情自动获得
铜杯	横跨铁路～苍穹的大地～	剧情自动获得
铜杯	绯红帝都～仲夏节～	剧情自动获得
铜杯	开始行动的意志	剧情自动获得
铜杯	黑与银～钢都动乱～	剧情自动获得
金杯	军官学园祭，然后——	剧情自动获得

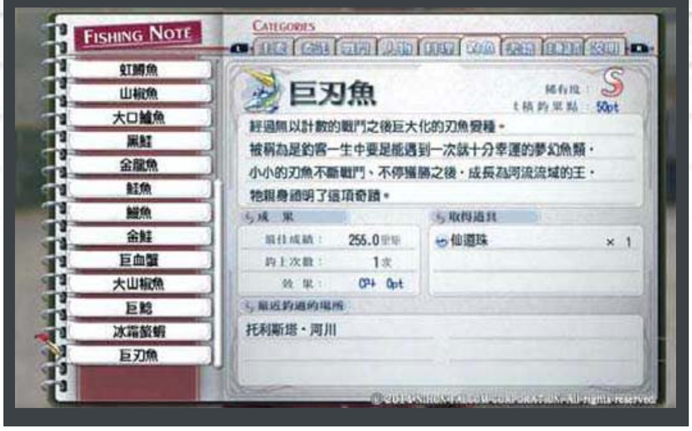
难点奖杯

狮子心英雄章

最快的获得时间是在8月21日，将在此日之前的委托、人物笔记与所有敌人的信息都收集完毕之后在学校里与三位教官对话即可拿到。

爆钓王

虽然每个实习地点都有钓鱼点，不过在终章时“托利斯塔·河川”和“托利斯塔·水池”都能够钓上所有的鱼类，所以哪怕中途错过了钓鱼地点也不用担心。但是从积攒钓果点数和节约钓鱼鱼饵的角度考虑，建议还是在主线期间将所有钓鱼地点都逛一遍。钓到19种鱼之后去和肯尼斯对话，到“托利斯塔·河川”将最后一种鱼钓上来即可拿到奖杯。



至高之剑

最快的入手方法就是在旧校舍最终迷宫的地上捡3个“亚姆利亚石的碎片”之后出来与乔治对话合成出石头之后强化一把武器。



超绝秘技

获得方法与当年《零之轨迹》的战绩获得一样，在战斗里给最后一个敌人使用最后一击，战斗结束前使用快捷键(△＋方向键)迅速发动各角色的S-Break，结束战斗时也不会消耗CP，同时也会累计S-Break的使用次数。

追击大师、连续猛攻大师、爆裂猛攻大师

从二周目开始就能够使用爆裂猛攻，而且次数都是周目继承的，所以不必急着在一个周目内达成条件。

地狱之荣冠



攻略前提是在加雷利亚要塞拿到回路“霸道”，多钓鱼拿到核心回路“红莲”，然后在旧校舍里多刷一些U物质去换“亚姆利亚石的碎片”，将全队友的武器都升级至最终武器可以提高安全系数。新手玩家觉得不安全的话建议以EASY→NORMAL→HARD→NIGHTMARE的顺序来进行多周目游戏，多积攒一些稀有回路的同时来慢慢适应难度，如果后期陷入了等级难以提升的境地，免费配信的DLC“S波姆饲料 免费套组”可以帮助各位，打败一场战斗可以升一级，免费套组共有3个饲料，也就是说可以升3级。而通关之后DLC就会自动返回到未使用的状态，这时角色的等级是可以继承到下一周目的，也就是说玩家在下一周目时能够继续用S波姆来练级。

和××的羁绊



邀请的条件是看过与该角色的大部分绊事件，此前一次也没有看过绊事件的可以通过在学园祭花费5张邀请券与该角色一起游玩，这样就达成了后夜祭邀请的条件，在三周目之后开启绊点数MAX可以省下该步骤。

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

看到 Xbox One 国行发布的盛况，不禁想道：如果以后国内全是行货，那么我们软硬兼施栏目还有存在必要吗？当然现在看来这个担心更像是笑话，就好像手机一样，水货依然很受用户的追捧。但国行肯定是市场的主流，尽管初期可能有这样那样的问题，但依然值得这个禁游戏机十数年的国家去支持。

· PSV充电小问题 · 3DS全新8.x系统 · PS4死亡蓝灯再谈 · Xbox One国行发布

价格行情——提供最佳购机方案

01 PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版黑，Wi-Fi）	1180元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	198元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1418元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：近期索尼连续参加国内两大展会，尤其是在ChinaJoy上的惊艳亮相，让索尼在近期备受关注，主机方面相对的也迎来了销售高峰。在PSV方面，近期售价略有小幅下挫，从发货价行情判断已经跌至谷底，有需要的玩家可以趁着暑期这段时间入手。在翻新机上，PSV-2000发售将近一年，这部分主机也越来越多，不过受限于整个市场和条件，翻新机的实际存在量并不大，而且很难当做全新主机出售，商家的主要方式还是以“无盒装”新机的销售手段促销，价格相比新机优势不大，另外一部分直接作为二手主机售卖，同样和新机差价不大，建议入手PSV的玩家不要去考虑这部分主机。不过在配件上，现在同样有很多拆包的二手PSV记忆卡出售，这类记忆卡的价格要比全新的低上很多，从经济角度出发玩家可以选购PSV拆包的二手记忆卡，本身记忆卡也是直接插到主机当中的，损耗并不大，所以比起购买二手主机来说，选购二手记忆卡要更加实惠一些。另外，有部分玩家反映自己手中的充电宝不可给PSV充电，这是由于PSV内部有电压信号识别，如果想用充电宝给PSV充电，玩家可以考虑选购PSV充电接口转接器，这类配件的作用就是屏蔽主机信号识别，所以价格很低，在10～20元左右，不过如果外接电源电压不稳还是容易对电池造成一定的伤害，只建议有需求的玩家稍加考虑。



▲无盒PSV全新机实际多半是二手翻新机，而且以日版居多。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（港版六色，Wi-Fi）	1180元	PSV原装耳机（港版）	120元
PSV-2000主机（日版六色，Wi-Fi）	1160元	8GB索尼原装PSV记忆卡	108元
PSV TV普通版（港版）	680元	16GB索尼原装PSV记忆卡	198元
PSV TV豪华版（港版）	980元	32GB索尼原装PSV记忆卡	328元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡	498元

02 索尼家用机 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1006A主机（500GB，摄像头同捆，港版）	2650元
总计		2650元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 CECH-4012主机（500GB，4.53破解，港版黑/白）	2500元
引导盘	廉价正版游戏	60元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2649元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评：PS4近期的售价稳中有跌，目前标配版的主机售价已经接近2500元，同捆摄像头比标配版略高200~300元，建议玩家选购摄像头同捆版，更加超值一些。

最近关于PS4的购机焦点依然集中在死亡蓝灯问题上，因为蓝灯问题影响到了部分玩家的购机欲望，所以现在很多商家也对死亡蓝灯做出了保证，通常是7日之内出现蓝灯可以免费维修，超出7日的话，则需要付上四五百的维修费了。玩家在购买PS4的时候一定要确认蓝灯维修问题，虽然现在问题率很低，但如果遇上还是有维修保证会更好一些。对于死亡蓝灯这个问题，主要还是由于关机问题引发的，这点之前已经提到过，这里在强调一下，在PS4关机时千万不要认为电视没有了画面，PS4就已经关闭了，你需要看到主机的白色灯彻底熄灭后才能保证主机确实关机，如果在主机关机过程中拔出HDMI线，下次开机有很大的几率便会出现死亡蓝灯，索尼已经强调PS4不支持热插拔，玩家一定要注意到这点。除此之外，如果发生死亡蓝灯，那多半也是人品爆发的问题了，通常来说，最初一周没有发生死亡蓝灯问题，机器就多半没有问题，只要保证没有误操作即可。由于死亡蓝灯的问题，很多玩家更加关心行货PS4的上市，从目前的情况来看，行货PS4的进度要略晚于Xbox One，2015年上市的可能性会更高一些，忌惮死亡蓝灯的玩家可以再继续观望。

PS3整体处于主机末期，供货量稳定，售价也没有太大变动，现在的购机问题集中在手柄上。很多商家为了能压低PS3的售价去谋取更多利润，多会把国产组装PS3手柄附赠在主机中，没有接触过的玩家很难识破，而且更重要的是，现在随着组装技术的进步，在外壳工艺上也很难一次鉴别出来，目前识别方法是直接测试手柄



▶PS3组装手柄做工已经和原装十分接近，检测六轴感应是目前鉴别组装手柄最有效的方法。

的六轴功能，这是国产组装手柄无法完美还原的地方。两个测试六轴最显著的游戏是《暴雨》和《超凡双生》，玩家想要规避组装手柄的问题可以直接在购机时要求试玩这两款游戏中的一款，出现不灵敏的问题，直接要求商家更换手柄，直到更换的手柄可以正常使用为止。组装手表除了六轴表现很差之外，还有丢失信号、升级系统后不匹配、电池使用时间过短、震动容易损坏等问题，所以玩家在购机时一定要检查清楚，更换一个组装手柄的利润大概在 200 元左右。除此之外，目前市场上还有一部分美版官方翻新机上市，型号为 4001c，是最新的 4000 型主机，不过货源不多，为白盒包装，一直关心市场的玩家相信比较了解。官方翻新机的质量和全新机无异，而且支持破解，有机会遇到的话可以作为选购的首要对象。

索尼家用机及主要周边参考价格

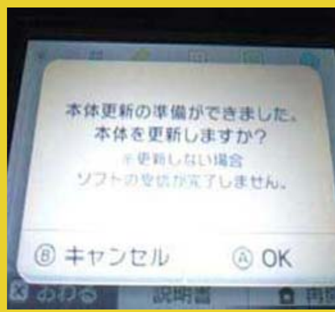
PS4 CUH-1006A主机（500GB，港版）	2650元	原装DS3无线振动手柄	220元
PS4 CUH-1006A主机（500GB，摄像头同捆，港版）	2850元	原装PS3摄像头PLAYSTATION EYE	180元
PS3 CECH-4012主机（12GB，港版黑/白）	1500元	原装D43无线振动手柄（港版黑）	370元
PS3 CECH-4012主机（250GB，港版黑/白）	1680元	原装D43无线振动手柄（港版红/蓝）	410元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版黑/白）	1780元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	380元
PS3 CECH-4012主机（250GB，4.53破解，港版黑/白）	2400元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS3 CECH-4012主机（500GB，4.53破解，港版黑/白）	2500元	高仿索尼HDMI线	45元
PS3 CECH-4012主机（500GB，4.53破解，港版红/蓝）	2600元		

03 3DS 购机推荐套餐

品牌 / 型号		价格
主机	3DS LL主机（港版4.5系统）	1500元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	GateWay 3DS	320元
SD/TF卡	金士顿 32GB microSD卡（行货）	89元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1987元
近期推荐购入指数		6

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：由于缺乏大作和曝光率的关系，近期 3DS 的整体销量并不高，而且玩家多集中选择破解主机，目前破解主机仍有少量存货，不过售价较高，而且有进一步上涨可能性。在主机方面，任天堂将系统更新到了 8.1.0–18，不过全新的 8.x 系统并没有增加主机的功能，任天堂更新的目的还是针对于反破解。现在烧录卡用户已经无法使用虚拟系统享受到最新的 8.x 系统，对此 Gateway3DS 方面透露 8.x 系统的加密方式和 7.x 并没有区别，只是增加了检测虚拟系统的更多途径，并且新系统在检测到本机运行的是虚拟系统时，会自动关闭主机或锁定，所以玩家暂时不要将虚拟系统升级到 8.x。Gateway3DS 团队表示他们将会在近期解决这个问题，以现在的情况来看，在 Gateway3DS 解决这个问题之前，或许其他烧录卡也暂时难以解决，破解玩家想要运行新游戏暂时只能继续等待。



▲破解玩家的虚拟系统暂时不要升级到8.x。

主机及主要周边参考价格

3DS LL主机（港、台版4.5以下系统）	1500元	3DS Link	220元
3DS LL主机（日版5.1以上系统）	1100元	MT Card	300元
3DS XL主机（美版5.1以上系统）	1250元	R4 SDHC银版	48元
2DS主机（美版蓝黑、红黑）	950元	金士顿 16GB TF卡（行货）	45元
2DS主机（绿白）	1050元	金士顿 32GB TF卡（行货）	89元
GateWay 3DS	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	185元

04 微软家用机购机推荐套餐

品牌 / 型号		价格
主机	Xbox One主机（美版，含Kinect）	3600元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		3600元
近期推荐购入指数		8

品牌 / 型号		价格
主机	X360E主机（单破解，Kinect同捆）	2280元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2569元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 Kinect 2 体感摄像头一枚、HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：7 月底最火的话题非 Xbox One 行货上市莫属，目前行货版主机标配版定价 3699 元，同捆 Kinect 的豪华版主机售价 4299 元，同时行货版也会有 DAY ONE 主机上市，主机的首发日确定在了 9 月 23 日，但行货主机的焦点更多集中在双向锁区问题上。根据官方消息，Xbox One 行货版将是双向锁区，即只能使用中文版游戏，其他地区版本的游戏都不可以在行货主机上运行，这和最初传闻的单向锁区有很大差别。目前微软列出的中文游戏足够强大，甚至包括了《泰坦天降》、《看门狗》等 3A 级大作，但这并不能保证未来的大作都能如期推出，行货主机是否值得选购还需要等主机正式上市一段时间后才能判断。不过受到行货主机发售的影响，美版 Xbox One 出现了较大幅度的跳水，现在不含 Kinect 的标配版主机已经跌到 3250 元，含 Kinect 的在 3600 元左右，相比行货有很大的优势，不过问题在于美版主机暂时不能使用中文系统，如果不会英语可能会有比较大的麻烦，想要购买 Xbox One 的玩家不妨等行货上市后再做选择。

X360 方面，价格已经基本稳定，Xbox One 对 X360 目前的冲击并不大，两者面对不同的游戏人群，选择 X360 更多是普通玩家，重点考虑主机是否有破解等问题。目前市场上又出现新的换内存主机这个概念，实际上换内存主机就是我们之前提到的换 CPU 主机，概念相同只是说法不同，鉴别方法还是查看生产日期，玩家查阅之前的资料即可。



▲美版Xbox One在价格上有一定优势，据称8月更新后即将开启中文。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（美版，含Kinect）	3600元	X360原装有线手柄	280元
Xbox One主机（美版，无Kinect）	3250元	X360翻新无线手柄	188元
Xbox One主机（美版，《泰坦天降》同捆版，含Kinect）	3800元	X360翻新有线手柄	138元
X360E主机（单破解，Kinect同捆）	2280元	北通阿修罗360震动手柄	149元
X360E主机（双破解，Kinect同捆）	2350元	北通原生铜HDMI高清线	89元
X360原装电源（220V直插）	260元	北通VGA高清线	68元
X360组装电源（220V直插）	140元	原装HDMI线	280元
X360原装无线手柄	320元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2014年8月7日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

VITA命



8月份PSV的游戏阵容相当不错，像宇宙人这样的“绅士玩家”，肯定早早就预定了《超次元动作游戏 海王星U》。而共斗游戏方面，《讨鬼传 极》即将于8月28日发售，《梦幻之星NOVA》则确定了发售日为11月27日，试玩版也会在8月12日进行配信，感兴趣的玩家记得提前下载感受一下。而日版发售已经一月有余的《自由战争》，终于迎来了线上联机补丁，在8月7日发售的中文版想必能够直接对应这一功能。

当前系统版本：3.15

火热DLC《自由战争》8月大型更新

经历了几次小幅调整的更新后，《自由战争》在8月1日迎来了版本号为1.10的首次大型更新，除了如约追加线上联机功能外，也针对玩家的反馈意见，做出了各种人性化的调整，主要更新内容如下：

1. 对应线上联机功能，在房间中与辅助终端ACC对话，在“**ボランティア**协力申请”中选择“**インタ－ネットプレイ**”即可。

2. 线上联机追加“敌地侵攻任务”，向敌方PT发起进攻，并对其GDPP造成损害。“敌地侵攻任务”需要消费“敌地侵攻许可证”后才能接受，许可证每过一段时间后就会自动发放，目前所持有的数量以及下次发放的时间，可以按START键呼出咎人管理菜单后，在右下角进行确认。





3. 追加“贡献活动 相互支援制度”，所有的任务，包括主线剧情在内，都可以通过联机协力共同达成。也就是说找个给力的大腿抱一抱的话，很快就能将所有任务都过一遍了。另外，已完成当前任务的玩家与未完成的玩家共同游玩的话，还会获得特别的报酬，充分体现了助人为乐的传统美德。



4. 追加咎人排名、聊天及情感动作系统，方便玩家在联机模式中用固定的短语，或是自由编辑文字进行交流。

5. “映像记录 阅览申请”中追加前日谈剧情映像，不过想要观看的话需要主线剧情推进到一定程度后才行。

6. “贡献案内申请中”玩家可以修改自己角色的名字与读音。另外在身体形成申请中，允许更改辅助终端ACC的语音，不过目前依然只有默认的男声与女声各一种，除非你想让ACC的声音与性别相反，不然还是老老实实等待日后配信相关的DLC吧。

7. 刑期减少到0的咎人，会追加新的权力。

8. **オプション**（Option）中可调整的项目增加，比如镜头移动速度的调整进行细分、锁定设定追加，战斗中任务菜单可以用触屏调出等等。

9. 我方NPC及敌方咎人的AI调整、各种参数的调整以及问题修正。

10. 被蜘蛛网束缚的情况下，可以用接近攻击解救。

新作情报站《梦幻之星NOVA》试玩版8月12日配信

预定于2014年11月27日发售的《梦幻之星NOVA》，将会在8月12日配信名为“战斗体验版”的试玩版游戏。从官方公布的消息来看，这次的试玩版相当厚道，容量将会超过1GB，并且对应Ad-Hoc本地通信，支持最多4人进行联机。玩家不仅可以体验到新职业、新武器，还可以共同挑战超巨大生物兵器——基钢提斯（**ギガンテス**），不过在试玩版中有10分钟的时间限制，在规定时间内无法将其打倒则任务会强制结束。当然，如果配合得当的话，时间还是绰绰有余的，玩家可以在不断的试验与犯错中，摸索出最适合自己的攻略方法。





▲超巨大生物兵器——基钢提斯。

除此之外，玩家还能在游戏的舞台——马基特行星上尽情探索，故事中的部分角色也会登场，还会收录一些过场动画供玩家欣赏。希望这款由3A打造的《梦幻之星》，能为我们带来不一样的感觉。

试玩速体验《失落次元》试玩版体验报告

8月7日发售的RPG游戏《失落次元》目前已经在日服配信了试玩版（游戏情报可参阅347期的前线狙击）。本来对FuRyu开发的游戏就不报什么期望，但由于本作主题曲是由fripSide演唱，哪尼还因此萌生了购买本作的念头，不过幸好有这个试玩版……

观感体验





试玩版的内容包含了序章中“支柱”第一阶层的四个任务和第二阶层的第一个任务，游戏的核心——审判系统也有展示。游戏的画面在PSV平台上属于中等偏上的水平，人物与场景的建模都比较精致，对话时的2D立绘也采用了动态处理，第一眼的观感还算不错。不过很快游戏的真面目就展露无遗，PSV版低得可怕的帧数足以毁掉整个游戏体验，就连简陋的菜单选项界面都无法做到流畅。更令人难以理解的，明明PSV就有触摸屏，游戏竟然还要玩家用摇杆操作鼠标指针来选择选项。而剧情的推进则是在单独的空间中与其他角色不断对话，实在是有些无趣。

战斗系统



游戏的战斗系统融合了回合制、战略类以及些许的动作元素。玩家要操纵一整支队伍进行战斗。L/R键可以更换队员的行动顺序，之后便可以自由操纵对应的角色在允许的范围内进行移动，并下达攻击、待机等指令。总体而言，战略思考是本作战斗系统中最主要的组成部分，角色走位及进攻顺序对战局有着很大的影响，比如从敌人后方发动攻击造成的伤害会比在前方攻击更高一些、敌人处于多名队员的攻击范围内的话则我方会发动援护攻击、使用范围攻击时有可能会误伤自己的队友、以及没有攻击动作的队员可以把行动机会让人身边的队友等等，要求玩家具备更强的全局观念，排兵布阵上也要更谨慎才行，有点《战场女武神》的感觉。

审判系统



审判系统作为游戏的核心元素，在试玩版中便可以进行初步体验。游戏过程中会随机出现“背叛者”，每个章节结束时，必须投票选出一名“背叛者”并将其消灭后，才可以推进剧情，当然，选出来的也可以是无辜人士。

主角所拥有的预知能力——洞察（Vision）可以对有嫌疑的角色进行心灵探索，准确地判断出谁才是真正的背叛者。但由于背叛者需要由众人投票选出，因此玩家必须在战斗结束后的随机对话中，向队员们指出目标人物，以此来引导投票的结果。遭到审判的角色会被抹杀，只会留下一块石头供其他队员继承某项技能。因为有主角特殊能力的存在，审判系统好像变得平淡无奇，但实际上它仍然会让游戏的发展充满变数：随着审判的进行，可用的队员会逐步减少，由于背叛者是随机产生的，那么玩家应该如何选择培养的对象？另外，玩家可以在很大程度上决定投票的结果，如果每次都进行错误的引导，剧情又该如何发展？而游戏中也存在着能够干涉他人思想的能力者，而她恰好又是背叛者的话，是否会对主角的引导造成干扰？诸多可能性只能期待游戏在正式版中给出答案，当然，前提是得好好地改善一下游戏体验才行。

新作情报站《Lovelive！学园偶像天堂》三版本曲目阵容确定

几经跳票的《Lovelive！学园偶像天堂》近期公开了三个版本收录的曲目阵容，看来8月28日的发售已经是板上钉钉了。只不过就歌曲阵容而言实在有些差强人意，明摆着是为DLC留足了后路，已经预定三个版本的哪尼顿时萌生出了“退订保平安”的念头，各位LoveLiver也请仔细斟酌斟酌。

三版本共有9人曲目

- Shangri-La Shower（游戏原创新曲）
- 僕らは今のなかで
- START DASH！！
- Wonderful Rush
- No brand girls
- Music S.T.A.R.T
- Music S.T.A.R.T(Bitter-Sweet Mix)
- No brand girls(GRP-Explosion Mix)
- 僕らは今のなかで(LittleMore-Rock Mix)
- Music S.T.A.R.T(SKA-Feel Mix)
- Wonderful Rush(Hevey-Rush Mix)

《僕らのLIVE 君とのLIFE》和《Snow halation》则会以免费DLC的形式进行追加。

Vol.1 Printemps组合专属曲目



Printemps组成员：高坂穗乃果、小泉花阳、南小鸟

- 愛は太阳じゃない
- スピカテリブル
- 孤独Heaven
- Pure girl project
- Pure girl project（Super-Mondo Mix）

Vol.2 BiBi组合专属曲目



BiBi组成员：绚濑绘里、西木野真姬、矢泽妮可

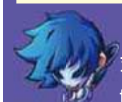
- まほうつかいはじめました！
- ありふれた悲しみの果て
- Darling!!
- Cutie Panther
- Cutie Panther（Metal-Panther Mix）

Vol.3 Lily White组合专属曲目



Lily White组成员：东条希、园田海未、星空凛

- 私たちは未来の花
- 恋のシグナルRin rin rin!
- 纯爱レンズ
- 微熱からMystery
- 微熱からMystery（TeKe-TeKe ELEK Mix）



如果不算Mix版与两首免费DLC，每个版本的游戏中只收录了10首曲目，数量少不说，诸如《Mermaid festa vol.1》、《輝夜の城で踊りたい》等众多人气曲目也不见踪影，所谓的组合专属曲目更是十分寒酸，蓝光限定曲目就更不用提了。而且由于游戏目前好像并没有推出港版的计划，对于港服玩家而言，无论是免费还是收费的DLC，都几乎成为泡影。作为一款十足的粉丝向游戏，留点余力卖DLC可以理解，但如此坑爹的做法实在让人有些无法接受。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



距离《怪物猎人 4G》发售还有两个月，恰逢系列 10 周年纪念，本月在日本也展开了官方纪念展会等活动。而各式周边自然也没有停歇，本期应援团就为各位介绍几款实用又精致的新周边，其中的手柄更是设计奇特，对备战《怪物猎人 4G》相信会有一定的帮助。

上期介绍到《勇气原点 完全版》的免费试玩，小编在试玩过后感觉这么一款原创作品相当难得，于是就升级到了正式版。不料游戏的欢迎画面依旧赫然印着免费体验版的标志……总觉得有被骗了的感觉。

当前固件版本：8.1.0-18x（x对应地区版本）

《最终幻想 剧场韵律 谢幕》更新曲目

Square Enix 在 7 月 16 日推出了《最终幻想 剧场韵律 谢幕》的第七弹 DLC，7 月 30 日推出了第八弹，新增了数首曲目。游戏的本体收录有 221 首曲目，如果加上 DLC 曲目的话，数量更是惊人。而根据 SE 的计划，今后仍会继续发布新的曲目 DLC，这些曲目的售价均为每首 150 日元，虽然单独买不算贵，但如果要全数购入可要花费上不少金钱。不过玩家也可以登录 http://sqex.to/6s5 试听全部的乐曲，以此来挑选自己喜欢的购买，算是相当贴心。除此之外，在第七弹的 DLC 中还包含有追加角色，他是来自《FF7》的ヴィンセント，价格为 150 日元。

第七、八弹DLC收录曲目

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN《Beyond The Wasteland》

FINAL FANTASY II《チョコボのテ－マ》

FINAL FANTASY VIII《Balamb GARDEN》

FINAL FANTASY X《浄罪の路》

FINAL FANTASY TACTICS《桥上の戦い》

FINAL FANTASY 零式《我ら来たれり》

FINAL FANTASY VII《クレイジ－モ－タ－サイクル》

FINAL FANTASY XI《A New Horizon –Tavnazian Archipelago》



3DS版NICONICO动画更新



不知道各位读者是否还记得 3DS 上推出了一款 NICONICO 的动画应用，利用该款软件，玩家可以在 3DS 上自由阅览 NICONICO 的动画，并且还有 3D 字幕等特色系统存在，整体使用算得上非常方便。而这款软件在近期也得到了更新，在增强稳定性的同时，还追加了不少新的机能。加入《すれちがいマ－ケティング》《秘密结社 鹰の爪》和《假面ライダ－电王》等对应擦肩通讯的官方视频。已有任天堂网络 ID 的玩家们也能不必登录 NICO 的账号而直接使用。此外，即使是一般的会员也能使用高级会员专属的新规动画转换功能。

◀软件针对3DS设计的界面，独有的3D弹幕功能可以吸引有外出需求的用户。

《怪物猎人4G》近期周边

“《怪物猎人》系列”的热卖，不仅推动了卡普空的软件销售额，更是让许多周边厂商嗅到了商机。日本著名的周边厂商 HORI 特意为即将发售的《怪物猎人 4G》推出两款周边，一款为非常实用的扩展摇杆，另一款则为周边套装，发售日与游戏的发售日相同，均为 10 月 11 日。



摇杆的布局和官方摇杆的布局有所差异，它将原右摇杆设置在 L 键的位置，将 L 键放置到左侧的下方，这样的配置可以让玩家仅用左手就能操作方向和视角。同时该款摇杆采用的是握柄设计，玩家可以感受到标准手柄的手感。这款摇杆做得很精致，正面有怪物猎人的标志以及千刃龙的主题怪标志，背面则是千刃龙的足迹。根据实际使用过此类摇杆的经验来看，的确要比官方的配件更舒适一些。这款手柄会发售 3DS 和 3DS LL 两种款式，无论是使用哪种型号的玩家都能找到适合的产品。这款摇杆预计售价为 3218 日元，约合人民币 193 元。



周边套装包含有主题贴纸、擦机布以及挂绳。其中主题贴纸分有 3DS 和 3DS LL 两种版本，颜色为深邃的蓝色，背景则是《怪物猎人》系列”常见的图腾风和主题怪物以及 LOGO。擦镜布则是千刃龙的图腾样式。其中 3DS 版的售价为 2354 日元，约合人民币 141 元。3DS LL 版为 2462 日元，约合人民币 148 元。







在 7 月末卡普空官方推出了数款周边。第一款是系列的制作人辻本良三监修的十周年纪念 POLO 衫。款式采用的是黑色设计，肩膀位置有《怪物猎人》的英文字刺绣，纽扣则采用怪物眼睛一样的红色，袖子上也有《怪物猎人》十周年的标记，胸口位置则是雄火龙的立体刺绣，背面采用了雄火龙的主题配饰。无论是整体还是细节上都做得非常用心。不过价格有些贵，不含税需要 8800 日元，约合人民币 528 元。

第二款是名为“MH グラスマグ”的杯子。杯子本身采用玻璃设计，在玻璃的夹层中有着两种不同的图案。图案一收录有《怪物猎人 4》登场的所有上位怪物，非常霸气。另外一款则描绘有《怪物猎人 4》的世界，左右两侧为黑蚀龙和天回龙对峙的场景，中间则是飞空艇和勇鱼船等要素，非常漂亮。每款的价格为 1200 日元，约合人民币 72 元。





最后一款则是刺绣徽章，名为“MH 刺绣缶バッジコレクション”，最特别的就是这些徽章都绣上了怪物的图腾标志，一共有十款，制作得都非常精美。每款直径大约在 40mm 左右。每款的价格约 300 日元，约合人民币 18 元。而全套的价格 (含有 20 个) 为 6000 日元，约合人民币 360 元。

eShop下载推荐



战斗机器人 大共斗

@SIMPLE DLシリーズ Vol.32 THE バトルロボ～大共斗スクランブル～

●推荐玩家：喜爱共斗游戏的玩家、喜爱纵版射击游戏的玩家

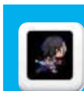
售价：520 日元

推荐度：★★★

“《@SIMPLE》系列”在不知不觉中就已经推出到第 32 部作品了，本次推出的是一款机器人乱斗的格斗游戏，玩家需要在游戏中扮演驾驶员，驱使着自己的机器人打败场地上的全部敌人。玩家可以操作的机器人有能力平均的“平衡系”、重视攻击和防御力的“攻击系”以及移动速度较快的“速度系”，除此之外还能在游戏中得到 7 种性能各异的武器和强化道具，在满足条件之后还能放出必杀技，这肯定能让战斗变得白热化。游戏中一共有 100 个以上的关卡，叫上自己的朋友，一同体验共同战斗的乐趣吧。







魔神少女

魔神少女 -Chronicle 2D ACT-

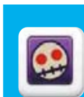
●推荐玩家：喜爱横版过关游戏的玩家、喜爱休闲类游戏的玩家

售价：400 日元

推荐度：★★★

这是一款久违了的 2D 横版过关游戏，玩家需要扮演女主人公，在世界当中驰骋并且打倒敌人。玩家需要放出冲击波并且回避场景当中的陷阱，而且主人公还具有成长要素，收集道具能让自己的能力暂时提升，而游戏中也有能够永久提升角色能力的道具，一共有 13 个，需要仔细寻找。一旦打倒了各个关卡的 BOSS，玩家还能习得其能力，是不是很有《洛克人》系列”的既视感呢？游戏当中还有多种多样的课题以及厚道的继承要素，相信在耐玩度上也有所保证。





夺还指令魔女迷宫 为了主人在所不惜

夺还指令魔女ダンジョン～主の为ならやらねばなるまい～

●推荐玩家：喜爱策略游戏的玩家、喜爱迷宫类游戏的玩家

售价：520 日元

推荐度：★★★

这是一款理念上类似《影牢》系列”的作品，玩家需要利用使魔放出各种各样的陷阱或者道具，让敌人无法行动之后在其身后进行攻击。玩家也能够改变迷宫的构成来阻止敌人的前进。敌人有着相当多的职业，各有特性，因此需要了解敌人的特性并选择正确的方式进行应对。除此之外敌方的指挥官还有指挥官技能，能和我方进行博弈，乐趣十足。游戏的人设很可爱，故事也让人捧腹，推荐给各位玩家尝试。





XBOX STYLE



Chinajoy 上国行 Xbox One 的各种情报终于放出，真是值得纪念的历史时刻。平心而论，国行的价格确实偏高，但这也是预料之中的事情。随后跟进的 PS4 也很难摆脱这个命运。多出来的几百元，对于已经忍耐了十几年的核心玩家（如纱迦）来说真心不是问题。买买买！买买买！

Xbox One更新计划持续推进中

Xbox One 自发售后就一直以每月至少一次的频率进行系统更新，如今主机的系统比起首发来已经前进了不少。7 月底微软官方宣布了 Xbox One 8 月更新的内容，当大家看到这段文字时应该已经用上全新的系统了吧？此次更新的主要内容如下：

・新增自动下载功能。如果你的主机设为 Instant On 状态，当你在网页或手机上购买了 Xbox One 的数字内容后，主机会自动开始下载。

・支持 3D 蓝光播放功能。

・手柄电量降到一定程度时，屏幕上会出现提示。

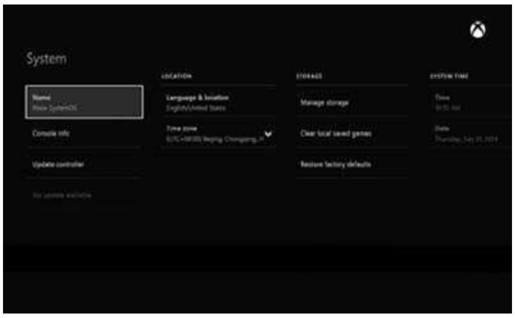
・允许玩家在播放影片时关闭系统通知。

・长按导航键时增加振动效果，提示玩家何时松开按键。

・好友界面会作为单独一栏出现在首页。

・观看好友动态时可以点赞、分享和评论。现在还可以观看好友的好友动态，好友的上次在线时间也会显示出来。

Xbox 部门的老大菲尔・斯宾塞表示，Xbox One 会坚持每月一次的例行更新，最新的规划已经到了今年 10 月。这些系统更新的内容都是根据玩家的要求而作出的，此前玩家反映较多的几个问题如今大部分已得到解决。对于很多玩家看重的预载功能（在游戏发售之前提前下载游戏本体），他表示这个问题不需要太久就会得到解决。我们很高兴地看到，菲尔・斯宾塞的确是一位为玩家着想的好高管。



▲可能很多人都不知道，在SETTINGS→SYSTEM里左下角可以查看目前是否有系统更新。据称8月更新就会增加对简繁体中文的支持！

Xbox官网小秘技

两期之前我们介绍了有关 Xbox 官网成就页面的一些知识，深受好评。如今大家都可以愉快地保存自己打出来的成就壁纸了，本期就再为大家介绍一个小秘技，那就是如何保存自己没玩过的游戏的成就壁纸。

最简单的办法，就是和朋友对比成就。就算是你没玩过的游戏，只要你朋友玩过，一样会显示于成就列表中。然后点开单个成就，就可以保存壁纸了。如果有一个游戏，你没有任何认识的人玩过，你可以去一些大的成就站找找看谁打过，然后和他比较成就。方法也很简单，先记下对方的 Xbox LIVE ID，然后和自己的任意一个朋友比较成就，这时留意浏览器上的地址栏，你会发现最后的字符串就是朋友的 ID。于是乎，只要把这些字符串改为欲比较的 ID，就可以和他开始比较了。注意 ID 里的空格不能删掉，直接输入后浏览器会自动变换为 %20。

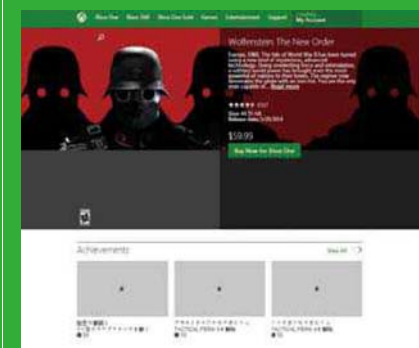
有了以上办法，对于已经发售的游戏来说是不存在问题了，这时候可能会有人问，那么如果是未发售的游戏，是否有办法搞到成就壁纸呢？答案是肯定的。这个办法十分简单，那就是直接上官网点开对应的游戏页面。点开之后，你会发现除了截图、视频和介绍外，上面还会列出成就来，接下来就不用教了吧？

但是这个办法的局限性比较大，因为并不是所有游戏都会在官网列出成就来，不光是未发售游戏，很多已发售游戏也不会。这个时候，你就需要用到游戏 ID。首先我们来比较任意两个游戏的成就页面地址，下面以《德军总部 新秩序》和《崛起 罗马之子》为例：

https://account.xbox.com/en-US/Achievements/XboxOne/1981403899

https://account.xbox.com/en-US/Achievements/XboxOne/1708767297

这两个网址只有最后的数字不同，这也就是游戏 ID。简单地说，如果知道每个游戏（包括未发售游戏）的 ID，就可以提前看到游戏的成就（当然前提是成就页面已上线，不要指望现在就能看到《FF15》的成就）。不过这也正是难点所在，因为这个 10 位的数字似乎没有什么规律可寻。如果大家能发现其中的奥秘，不妨来信告诉我们。



EA打造Xbox One独家服务

看来 EA 是准备铁下心和微软结盟了，最近 EA 公布了 Xbox One 独有的 EA Access 服务。这项服务的价格是每月 4.99 美元，按年订阅的话则是 29.99 美元。如何让已经交了金会员年费的玩家再给 EA 投资呢？EA Access 自然有其过人之处，成为 EA Access 会员的玩家将拥有以下特权：

・可以无限制畅玩 EA 指定的游戏。目前已确认的游戏包括《FIFA 14》、《幻幻球 2》、《麦登美式橄榄球 25》等 4 款游戏，未来还会扩充游戏内容。

・可以用九折价格购买 EA 的数字内容，包括完整游戏、DLC 和增值服务。

・可以提前至少 5 天试玩到即将发售的 EA 新作，游戏时间不低于两个小时，同时记录可以保存至正式版。

尽管 30 美元不算便宜，但 EA 的游戏实在影响力太大，这 30 刀还是物有所值的。EA Access 将随 Xbox One 的 8 月更新一起上线，有兴趣的玩家不要错过。

Xbox LIVE金会员8月免费游戏公布

7 月底，微软公布了 Xbox LIVE 金会员的 8 月免费游戏，其中 Xbox One 和 X360 各有两款。Xbox One 的两款游戏是《猩红飞龙》、《强袭装甲零式 导演剪辑版》。X360 的两款游戏是《疯狂越野》和《冤罪杀机》。

强袭装甲零式 导演剪辑版
Strike Suit Zero: Director's Cut

发售日：2014 年 4 月 8 日
发行商：Microsoft

本作是微软扶植独立游戏的 id@Xbox 计划推出的第一部作品，游戏原本为 PC 平台的优秀独立游戏，Xbox One 版增加了大量内容。这是一款以宇宙为背景的射击游戏，通过完成每关的目标来强化自机的火力。游戏可归入成就神作一类，不到 10 个小时即可拿到 1000 点。



猩红飞龙
Crimson Dragon

发售日：2013 年 11 月 22 日
发行商：Microsoft

本作是 SEGA 名作《铁甲飞龙》的精神续作，原为 X360 专用的体感游戏，后改为 Xbox One 专用游戏，玩法也回归了系列的传统方式。游戏关卡众多，每关都设有特别挑战，并通过免费更新的方式追加了多人模式。作为一种玩法少见的游戏，值得向喜欢射击游戏的人推荐。



疯狂越野
Motocross Madness

发售日：2013 年 4 月 10 日
发行商：Microsoft

玩家操控摩托车在各种恶劣环境中竞速，还要大秀自己的飞车特技。游戏的舞台遍布世界各地，模式多种多样，并支持最大 8 人的联机模式。游戏操作简单，玩起来轻松有趣。注意游戏有一个价值 4.99 美元的 DLC，追加了 100 点成就。



冤罪杀机
Dishonored

发售日：2012 年 10 月 9 日
发行商：Bethesda

被不少人认为是 2012 年最佳游戏的本作，是一款蒸汽朋克风格的主视角暗杀游戏。游戏的世界观、剧情和系统都令人着迷，一旦投入就会无法自拔。需要注意的是游戏推出了 3 个追加成就的 DLC，难度高得可怕，对自己的身手有信心的人尽管来试。



《泰坦天降》热战升级

《泰坦天降》发售快满半年，游戏仍在通过更新来提供新的乐趣。7 月 31 日，Xbox One 版将推出第 2 个大型 DLC，追加 3 张新图，同时游戏也会迎来新的更新。这次更新除了恒例的 BUG 修正、平衡性调整外，还新增了黑市功能（Black Market）。

黑市系统可视为对强化卡片系统的补充。在如今的游戏中，玩家只能保留一定数量的强化卡片，每场战斗只能携带 3 张上场。如果数量超过上限，就得强制扔掉一些卡片。黑市系统开张之后，会引入资金的概念，玩家扔掉的卡片将自动转换为金钱，而利用金钱可以自由选购卡片，此外还可以购买泰坦标志之类的自定义项目。此外，当玩家达到每一世代的最高级别 50 级后，再获得的经验也会自动转化为金钱，这对于卡在某个世代转不了生的玩家来说是个重大喜讯。



■顺带一提的是，黑市需要在11级之后才开放。转生后也必须达到这一级别才能使用。

不过玩家并不能直接购买自己想要的卡片，卡片的选购方式和《质量效应》、《植物大战僵尸 花园战争》比较像，是打包出售的。玩家可以选购任一种类的卡片，里面的内容是随机的。虽然引入金钱概念很容易让人想到课金，《泰坦天降》并不会引入课金系统，金钱只能靠玩家自己去赚取。除了卖卡片和满级赚经验外，官方还会加入每日挑战之类的课题让玩家能够捞到大量金钱。

《COD 先进战争》限定版公布

每年一作的《COD》每次都会搭配豪华赠品推出限定版，不过价格也同样惊人。今年的《COD 先进战争》现已公布限定版情报，让我们赶紧看过来！

阿特拉斯限量版
Atlas Limited Edition

- 限定数字内容
- 先进战士手册
- 限定画集
- 游戏原声集
- 售价79.99美元

阿特拉斯专家版
Atlas Pro Edition

- 限定数字内容
- 先进战士手册
- 限定画集
- 游戏原声集
- 季卡
- 售价119.99美元

所谓的限定数字内容十分丰富，包括一张限定地图：Gorge、两种武器：Bal-27AE 突击步枪和 Atlas 45 AE 手枪、一套限定战斗护甲、一张限定玩家卡、5 种特别物资和 1 个升级币。图上的武器和盔甲即为图案，不是实体的实在太可惜了，当然真要出实体版也不是这个价格喽。此外 AB 社还会发行数字限定版，包含以上所有数字内容（即游戏、限定数字内容和季卡），售价为 99.99 美元。



《舞蹈中心 聚光灯》即将登场

评价最高的 Kinect 游戏之一——“《舞蹈中心》系列”的最新作已确定于 9 月 2 日登陆 Xbox One 平台。不过和之前不太一样的是，本作只会发行数字版，游戏价格也只有 9.99 美元。之所以价格骤降的原因，在于游戏本作只有 10 首歌曲。其他歌曲会以 DLC 的形式推出，在游戏发售之际会有 50 多首歌曲推出。

乍一看似乎这种卖法十分坑爹，其实仔细一想还是比较划算的。过去的《舞蹈中心》游戏收录的歌曲远不止 10 首，但并不是所有玩家都喜欢里面的曲子，一些热门曲还是会当成 DLC 来卖。如今拆开之后，如果玩家还是准备了 50 美刀的预算，按照每首歌 2.99 美元的价格，等于说除本体外还能挑上 13 首自己最喜欢的曲子。另外官方确认游戏继承玩家购买过的前三作 DLC，届时只要免费重下一遍即可使用。

微软也相当看重这款体感大作，如今港版、日版的 Kinect 同捆套装均会赠送本作，这也显示了微软对它的强大信心。游戏预定收录的 10 首歌曲如下：

演唱	歌名
Avicii	Wake Me Up
Cher Lloyd	I Wish
David Guetta ft. Sia	Titanium
Jason Derulo ft. 2 Chainz	Talk Dirty
Kid Ink ft. Chris Brown	Show Me
Lorde	Royals
OneRepublic	Counting Stars
Pharrell Williams	Happy
Rihanna	Diamonds
Will.i.am ft. Justin Bieber	#thatPOWER

PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报
PSN商城热点推荐



随着各大公司对国内家用机市场的重视程度不断提高，主机玩家们的福利可谓是日渐增加。在这方面微软先行一步，X1 的行货消息在国内的电视游戏圈内引起了不小的轰动。索尼也紧随其后宣布计划推出国行的 PS4，只是目前实质性的消息很少，仅有传言说会在年底发售，不过一切都是未知数，只希望能在商场里随手买到主机游戏的日子早一天到来吧。

《御姐武戏 Z2 混沌》详细情报公开

PS4



比基尼美女砍僵尸的游戏又回来了，各位有品位的玩家准备好了么（笑）。新作的故事继承了前作的世界观，讲述了两姐妹彩和咲合力击败了女王之后却发生了内部矛盾，两人认为吸血族和忌血族的恩怨纠葛不能因为女王的死去而画上句号。激烈的战斗中，带着面具的神秘女性突然出现，真正的幕后黑手也随着地板的塌陷而浮出水面。从剧情来看游戏依然不能逃脱老套的争斗主题，不过估计喜爱本系列的玩家也很少有奔着欣赏剧情去的。

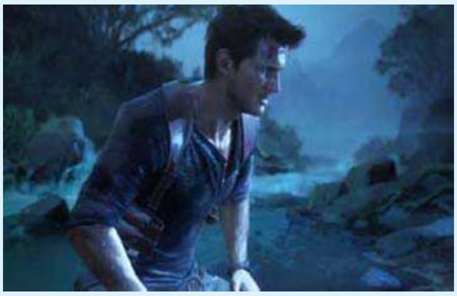
根据最新的情报，本作在操作角色的切换上和以往不同，玩家可以同时让两名角色踏上战场，一名角色负责主要攻击，而另一名则作为护援角色登场，战斗过程中可以随时更换。不过本作的游戏人数依然是一人，所以想双打的玩家恐怕要失望了。对抗 BOSS 的终结技也得到了一定程度的强化，充分利用了 PS4 手柄的触摸板使得操控更为直观，多名妹子角色合力进攻的场面想必会非常震撼。



▲触摸版操控提示。

《未知海域 4》风格依旧

PS4



在经历了主创人员 Amy Hennig 的离职后，很多玩家都在担心“《未知海域》系列”新作是否会受到影响。根据此前公布的消息，《未知海域 4》将会由《最后生还者》的制作人 Bruce Straley 以及 Neil Druckmann 亲自操刀。虽然《最后生还者》已经赢得了国内外媒体及玩家的一致好评，但两款游戏的风格无疑是大相径庭的。灰暗的情节基调很难让人想象放在《未知海域 4》上会出现怎样的化学反应，而且仅有的宣传片也让本系列第一次抹上了压抑的色彩。好在顽皮狗总裁 Evan Wells 在近日的一次访谈中透露，“《未知海域》系列”依然有着不可撼动的地位，不管《最后生还者》有多成功，都不会影响今后的游戏制作走向，《未知海域 4》依然会保持神秘莫测又不乏轻松幽默的风格。听到这些系列的老玩家应该松了口气，不过最让人着急的还是游戏的发售时间，本作预计将在 2015 年登陆 PS4 平台，希望这段时间顽皮狗的人事不要再有什么变动就好。

《深忆历险》Beta 测试版预定 8 月上架

PS4

Capcom 最近几个月在游戏方面并没有什么动作，也让不少“卡社”爱好者等的颇为心急。PS4 独占大作《深忆历险》的制作人在前不久为本作的延期公开道歉，作为一款新作，长时间缺少关注度确实容易被玩家们遗忘，所以这次的公开声明也起到了一定的宣传作用。按照制作人在 Twitter 上的说法，游戏的整个制作过程一直非常顺利，但是 Beta 测试版放出的时间还需要玩家再耐心等候，并承诺会在 8 月让玩家们体验到本作的魅力，且不会再做任何延期的处理。号称发挥了 PS4 全部机能的《深忆历险》在公布初期就吸引了不少玩家的目光，不过作为一款免费性质的网游又让许多玩家对游戏持有怀疑态度。从之前公布的游戏画面来看，本作画质确实有着惊人的表现，无论是光线追踪还是材质的表面反射无疑都是次世代级别的，不知道实际玩到游戏的时候是否会让玩家满意。



PlayStation Now 公测开启 游戏租赁服务上线

PSN

索尼日前宣布旗下的新业务 PlayStation Now 已经正式进入公测阶段，作为新型的云端服务，索尼将其全面整合到 PS3、PS4 以及自家的智能电视等平台上，目前仅支持 PS4，未来会不断进行平台扩充。玩家可以通过设备直接搜索并进入游戏，无需花时间等待下载。PlayStation Now 是索尼提供游戏串流服务的云平台，它提供了超前的云游戏技术，令游戏可以像电视节目或者电影一样在电子设备上运行，支持超过 100 种游戏，同时玩家也能享受游戏的云端存储、奖杯系统以及实时在线更新等丰富的功能。

目前 PlayStation Now 的定价有两种方式，一是 2.99 美元 4 小时的套餐，提供给想要简单体验的用户，另外一种就是 7 天、30 天以及 90 天的包段套餐，收费从 4.99 美元至 14.99 美元不等。从目前的出租价格来看，部分游戏存在性价比过低的情况，而且 PS NOW 中的数字版游戏暂时不提供订阅和购买，只能通过租借的方式游玩，索尼称这方面的功能服务会在不久后开展。目前提供的游戏包括《死亡空间 3》、《最后生还者》等，有兴趣的玩家不妨登陆索尼官网可以看看具体有哪些游戏，不过想要实际体验的话需要你有强大的网络环境。

游戏名称	价格
杀戮地带 3	4 小时 2 .99美元
潜龙谍影Ⅳ	7天5.99美元
凯瑟琳	30天7.99美元
丧尸围城2	7天5.99美元
暗黑血统 Ⅱ	30天14.99美元
F1 2013	7天11.99美元/30天22.99美元



次世代版《FIFA15》值得期待

PS4

鉴于次世代版《FIFA14》的良好表现，广大足球游戏爱好者想必已经摩拳擦掌，准备迎接 9 月 23 日《FIFA15》的到来了。从此前公布的视频来看，新作在人物建模上下了很大的功夫，球员的面部轮廓足以达到以假乱真的程度。其实从《FIFA11》以来，EA 一直努力在游戏系统和操作性上做到尽善尽美，但在各方面都已经较为成熟的情况下贸然改动并不是明智的选择，所以把重点放在画面的强化上还是非常有必要的。学习下次世代主机版《2K14》的画面吧，只希望 BUG 不要一并搬过来就好。根据香港动漫展的试玩来看本作在比赛节奏上有所降低，人球之间的盘带感觉也更为符合现实。不过对中国玩家来说最为幸福的就是官方确定次世代版本会有中文，小游只想留着眼泪说 :“等了这么多年，EA 总算想通了”。



▲梅西当仁不让再次为《FIFA15》代言。



■人物面部3D建模细致入微。

PS+8 月优惠活动

PS3 PS4

近期 PS4 的重头戏当数《最后生还者 重制版》了，PS+ 用户能以 5 折的优惠价格购买到本作的数字版，可谓诚意十足。除此之外，像是《索尼全明星大乱斗》这样适合众乐乐的作品也成为了本月 PS3 的免费游戏，《街头霸王对铁拳》同样进入 PS+ 免费游戏行列，虽然有些晚，不过之前没有购买的玩家也能借此机会感受下别样的格斗游戏魅力。PS4 上提供的两款小游戏同样趣味性十足，适合玩家们在闲暇之余放松心情。免费游戏列表中名字和《未知海域》相似的作品是一款向前辈致敬的游戏，并不是顽皮狗的产物。本作讲述了阿拉伯宝藏猎人 Faris Jawad 和他的考古学家姐姐 Dania 来到摩洛哥，目的是跟随著名穆斯林探险家 rIbn Battuta 寻找遗失宝藏的故事。在寻宝过程中，他们不得不面对军火商人、文物大盗以及叛军等各路宝藏觊觎者的威胁。虽然从设定上来看确实和“《未知海域》系列”极为相似，但究竟游戏的素质怎样，PS+ 用户不妨下载本作的第一章进行体验。

优惠时间：2014年8月7日至2014年9月3日

PS4新增免费游戏：
《FEZ》制品版(中日英韩文版)
《未选之路》制品版(日英文版)

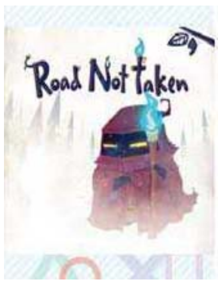
PS3新增免费游戏：
《FEZ》制品版（中日英韩文版）
《索尼全明星大乱斗》制品版（中英文合版）
《神秘地域 伊班的足迹 – Episode 1》制品版(中日英韩文版)
《街头霸王对铁拳》制品版(中日英韩文版)
《索尼克大冒险2》制品版(日英文版)

《FEZ》中玩家要操控一只可爱的 2D 生物踏上寻找时间与空间的旅程。游戏融合了海量的关卡与解谜要素，画面简洁，色彩鲜艳，并且将 2D 人物与 3D 场景进行了巧妙的结合，丰富的隐藏宝物令本作耐玩度得到了保证。

《未选之路》(Road Not Taken) 是一款迷宫探险类解谜游戏，玩家要扮演一位呆萌的游侠冒着生命进行冒险，目的是拯救迷失的儿童。本作的关卡是随机生成的，唯美的水墨画风格令人眼前一亮。



▲《FEZ》



▲《未选之路》

从莱比锡到科隆
欧洲最大游戏展的进化史



载誉满身的前辈：莱比锡游戏展

博览会之城

在如今，玩家们提到欧洲的游戏展会，第一个想到的肯定会是影响力日渐加深的科隆展。不过要论起在欧洲地区的资历，2009 年才第一届举办的科隆展其实算是非常年轻的展会，而其老前辈，就是曾经辉煌一时的莱比锡游戏展，其举办国家也是德国，只是地点并非是德国第四大城市科隆，而是当年东德的第二大城市莱比锡。

虽然听起来莱比锡比不上 E3 举办地点洛杉矶和东京游戏展举办地东京那么广为人知，但事实上这座城市有着非常古老的历史和浓郁的人文气息，创作了不朽名剧《浮士德》的德国剧作家歌德甚至把这个城市称为“小巴黎”，可见浪漫的艺术情怀已经渗入到了这里的一草一木之中。

从历史上来说，在公元 1015 年的古文档当中，莱比锡就作为一座城堡的名称出现在记载当中，然后到了 1165 年，这个城堡的所在地建立起了一座市场，有了商业打通脉络，这个城市也就拥有了蓬勃发展的活力，所以莱比锡的建城年份也就被定在了 1165 年，这里也因此有了一个传统，就是每年都要举行两次大型的商业集会。

早在 1497 年，莱比锡就被准许举办博览会，这也是日后众多展会的雏形。同时这座城市的文化气息也非常浓重，早在 1409 年就建立了莱比锡大学，经过历史悠久的发展，整个城市成为了德国的出版业中心，在这里举办的图书博览会是世界上最大的图书博览会之一，莱比锡本身也被称为博览会之城，至今仍然以此享誉世界。

当然，这座城市并非没有经历过惨痛的时刻，在第二次世界大战中，作为德国城市，这里也经受过盟军的轰炸，城市中的许多古老建筑都被毁于一旦，但又在日后被逐渐重建。随着战后的德国重新统一，莱比锡又迎来了新一轮的发展，而在 2002 年，这座城市中诞生了一场至关重要的新展会，那就是莱比锡游戏展。




■莱比锡市景。



特别企划 SPECIAL FEATURE

从很早以前起，对于国内的玩家们来说，游戏就分为了两个大类，一个是美式游戏，一个是日式游戏。但其实这个分类有个很大的问题，或许，绝大部分日式游戏都是由日本游戏厂商制作的，但是起码有相当一部分所谓的美式游戏，却并非是美国本土的产物。事实上，许多我们耳熟能详的作品都并非出自于太平洋彼端的国度，而是来自于地球上另一片人文历史深厚的大陆，那就是欧洲。

比起充满了自由和冒险精神的美洲人民，欧洲的人们要更为内敛，和我们中国几乎不相伯仲的深厚历史沉淀让这片全世界生活水平最高的土地上诞生出了许多有着独特风格和韵味的游戏作品，最典型的就是把人文气息当作是游戏风格一部分的“《刺客信条》系列”，当然还有充满了英伦式幽默的“《神鬼寓言》系列”，就连现在处于风雨飘摇，但曾经辉煌一时的Crytek也是扎根于这片土地上。

这解释了为什么从以前的莱比锡游戏展到如今已经跻身国际大展会行列的科隆展，欧洲游戏展的进化速度会是如此地迅猛。这里不缺乏精彩的游戏作品，更不缺乏优秀的开发者，还有着或许是游戏界中最挑剔但也最有品味的玩家群体，随着次世代的崛起和发展，这里或许将会取代已经在逐渐向移动端游戏世界过渡的日本，成为全球最大游戏展会的举办地之一。

让我们来看一看，这一切都是如何诞生的。

文 稀饭　美编 心の永恒

欧洲新贵

莱比锡游戏展的正式名称很简单，就是“Games Convention”，其缩写是“GC”，非常容易记忆，不过或许是为了避免和世界上其他游戏展会混淆，许多媒体在提到这场展会时都会加上举办地的名称作为前缀，称其为“Leipzig Games Convention”，也就是中文译名莱比锡游戏展的由来。

这场展会正如其名字所表示的那样，是以电子游戏为重点的展会，不过也会包括娱乐资讯、电子设备和教育资讯，在定位上比起一般游戏展要更复杂一些。不过也正因为如此，这场对公共开放的展会在当时是仅次于东京游戏展的大型展会，而面向业内的E3当时其实在规模上是及不上这两者的。

正如前文所说，欧洲从来都不缺游戏厂商，更不缺热情的玩家，所以莱比锡游戏展在第一年举办的时候就获得了极大的成功，到场观众达到了8万人，其中包括约3000人的职业人士——游戏开发者、商业人士和其他业内参观者，参展厂商也达到了166家，更有约750名媒体记者到场采访。鉴于当年电子游戏业界还不如今天壮大，这些数据可以说得上是喜人。



▲当年动视为了宣传甚至在莱比锡游戏展场外搭起了极限运动的表演场。

随着莱比锡逐年举办，其参展人数也一路在增长，其展会面积更是一再扩大，首年展会面积不过是3万平方米，到了2008年的巅峰时面积接近12万平方米，足足翻了四倍。虽然在后期其参展厂商和到访记者数量增长不如初期迅速，但其影响力和覆盖面已经在游戏界中达到了非常高的水平。

但是这一切，都在最辉煌时刻戛然而止。

■莱比锡在线游戏展其实抓住了时代的脉搏，奈何生不逢时啊。



哑然陨落

在2008年，当莱比锡游戏展再一次刷新了自己过往的参展人数和厂商记录时，游戏产业联盟BIU却宣布他们将不会再于2009年参加莱比锡游戏展，而是转往科隆参加全新的展会科隆展（Gamescom），这个联盟中的成员就包括了家用机三大第一方索尼、微软和任天堂。鉴于这一风向性的宣言，原本如日中天的莱比锡游戏展被迅速架空，毕竟一个没有知名参展厂商的展会又有何吸引力可言呢？

为了延续莱比锡游戏展这个品牌，举办方还是进行了一些尝试，这个尝试分为两方面，一方面是举办名为莱比锡在线游戏展（Games Convention Online）的展会，把展会内容从传统的家用机和电脑游戏转移到页游、网络游戏和休闲游戏上，另一个方面则是开辟蓝海战场，创办了Games Convention Asia，原名直译就是亚洲游戏展，不过因为举办地点是在新加坡，所以这里以“新加坡游戏展”来称呼。

可惜的是，这两者的尝试都并不成功，问题自然还是出在了时机上，休闲游戏和亚洲游戏市场的壮大都是近两年的事情，在2009年就举办以此为卖点的展会显然为之过早，莱比锡在线游戏展第一年举办的入场人数只有2002年莱比锡游戏展举办时入场人数的一半左右，参展厂商也锐减至只有74家，这还是在整个业界没有完全遗忘莱比锡游戏展的情况下，2010年的情况则更为惨淡，官方甚至都无意再公布展会相关的数据。而新加坡游戏展的表现显然也无法令人满意，于是，在苦苦挣扎了两年后，失去了厂商支持的莱比锡游戏展就此黯然退场。

但是，作为它的精神继承者，一个更为盛大的展会，则在德国这片土地上崛起，那就是大家如今耳熟能详的科隆展。

前途无量的新星：科隆展

异军突起

正如前文提到的，科隆展的出现并不如莱比锡游戏展那么地自然而然，后者是欧洲地区电子游戏产业发展达到一定程度后的产物，而前者则是商业竞争中诞生的新生代王者。从商业角度上看来，科隆展窃取了莱比锡游戏展用多年培养和完善的游戏展会文化成果，并在此基础上大放光华。不过仅仅是从玩家角度看来，科隆展就是莱比锡游戏展毫无疑问的精神继承者，承担着向欧洲游戏玩家，甚至是全世界的玩家展示电子游戏魅力的重任。事实上，科隆展的简称也是GC，也算是一种对于莱比锡游戏展精神继承的寓意。

在2009年举办时，科隆展就已经展现出了一片热闹的派头，EA、索尼、微软、Konami和BNGI均举办了自己的发布会，其中索尼欧洲分部公布了比起上一个版本更轻更薄的PlayStation 3 Slim，也就是大家熟悉的PS3 2000，而微软则公布了完全为欧洲玩家度身打造的角色扮演大作《神鬼寓言Ⅲ》。展会上出现的重头游戏也非常多，包括当年暴雪的宣传重心《暗黑破坏神Ⅲ》和《星际争霸Ⅱ》，Bungie倾情打造的《光环 地狱伞兵》，EA的《龙之世纪起源》和《质量效应2》，当然还有当年索尼的几位大将《战神Ⅲ》《未知海域2纵横贼道》和《暴雨》等等。这场盛会在一开始，就展现出了世界级的规格，也为其日后继续辉煌埋下了伏笔。



▲科隆展入场盛况。

古城新春

有着莱比锡游戏展的丰厚传承，科隆展的崛起和壮大都有着其必然之处，但是在接着述说其辉煌史之前，我们必须要先搞清楚一个问题：为什么游戏展要选择科隆举办？

这对于全世界的玩家来说恐怕都是一个疑问，纵观E3、TGS、亚洲游戏展甚至是China Joy，均选址在商业极其发达，人口繁多并且城市规模庞大的都市中举办，作为日本首都的东京自不用说，其余三个展会举办城市洛杉矶、香港和上海都是国际知名的都市，相比起来，科隆或许在欧洲地区有着不错的认知度，但要论起国际知名度，却仍然比不上前四者，到底这座城市有什么特别之处？

我们不妨抛开固有的思路，从欧洲人的角度看一看这个问题。前文提到过，莱比锡是一座有着深厚历史的城市，但和科隆比起来，它还年轻得很。从历史渊源算起来，科隆市有足足2000年以上的历史，是德国最为古老的城市之一。它的历史可以追溯到公元前，而在欧洲那黑暗的中世纪时期，科隆已经渐渐发展成了宗教和艺术的中心地带，留下了许多宝贵的历史遗产，世界闻名的科隆大教堂就是这座城市的标志性建筑，但更惊人的还是宗教在其城市文化中留下的传承，这个城市有接近一半的市民是罗马天主教的信徒，余下的市民中有接近两成是新教徒，另外的大部分市民都是其他宗教的追随者。

二战也曾经摧残过这个有着无数历史遗产的城市，但是却也用一种独特的方式为其带来了新的力量，当时大量的难民涌到科隆避难，许多人就此扎根，到了今天，科隆的人口已经超过了100万，在欧洲地区来说已经是一个人口极为庞大的城市。而且这个城市是德国的重要交通枢纽，铁路与港口都极为发达。可以说，尽管不如其他重要游戏展会举办城市般知名，但科隆已经具备了一个国际都市的规模和风范。不过如果仅仅是如此，为何不选择更为先进更为国际化的德国首都柏林作为游戏展的举办地？

这恐怕和科隆本身的文化氛围有关，这个都市虽然是宗教信徒的集中地，却是德国最开放的城市之一，因为难民涌入的过往历史，科隆很早就开始了类似美国都市和我国的香港一样的文化大熔炉进程，多种文化的冲击和融入为这个城市注入极为开放的文化，拥有着极强的包容力。这甚至体现在了这座城市对待同性恋的态度上，这里不但有着德国最大的同性恋群体，每年7月还会举行同性恋有游行活动。

看到这里读者们或许会问，接受同性恋和举办游戏展有什么关系？严格来说，的确没什么关系——虽然同性恋文化这两年在游戏圈子也开始有所普及，但毕竟还没到成为现象的地步。但是电子游戏作为一个崭新的娱乐形式，其境况却与同性恋有着相似之处，那就是两者同样都受到过传统文化的敌视和排斥，而宗教就是传统文化的一大代表，还是根植在科隆血脉中的重要组成部分，而其却能够将同性恋吸收为城市的另一项特质，展示出了惊人的文化包容力。

把同样是新文化产物的电子游戏展放在这个城市中举办，表现出的其实是欧洲人对于这种新娱乐方式的思维转变。曾经被放在博览会之城中作为新事物被观赏的电子游戏如今已经被置入到他们的文化核心中，预示着电子游戏已经成为了欧洲人生活的一部分。

而这，也就是科隆游戏展为什么必须是科隆游戏展。电子游戏在日本人、美国人甚至是我们中国人眼中或许终究是一种商业产品，需要被放在最耀眼的聚光灯下，但在欧洲人眼中，这就是一种文化，需要被纳入到生命的进程当中。


■科隆市景。



远大前程

尽管比起前辈莱比锡游戏展，科隆展要更为年轻，但其实这个展会也已经度过了 5 个年头，在这个月还会迎来自己的 6 岁生日。在 2013 年的科隆展上，总共有 34 万名参观者出席了这场欧洲目前最大的游戏展，635 家来自 88 个国家的参展厂商吸引来了超过 6000 名媒体记者来现场进行报导，早已超过了当年莱比锡游戏展全盛时期的辉煌。厂商对于这场展会的重视也是与日俱增，展出游戏的阵容变得愈发鼎盛。

不过尽管规模如此庞大，科隆展还是没能拿到世界第一大展会的美名，这个大指的是两个方向。光从参展人数上来说，仗着亚洲地区人口密集，在香港举办的亚洲游戏展（Asia Game Show）入场人数规模上还是压了科隆展一头。而从展出内容的重要程度上来说，虽然东京游戏展已经随着日本游戏业中心转移而失去了领先地位，但作为目前游戏展会中无冕之王的 E3 仍然比起科隆展要更备受关注。

因为欧洲地区普遍存在着人口老化的倾向，科隆展的未来发展或许并不会如以往迅猛，但是随着日式游戏的式微，其一部分的精神却被延续到了欧洲地区，所以我们以往所习惯的欧美游戏圈子其实也在逐渐地产生分裂。以育碧为代表的欧洲厂商在游戏制作理念上加入了更多的人文风格和艺术思考，在今年推出的《光之子》和《勇敢的心 世界大战》都是有着被演化过的日式游戏遗风的优秀作品，并不以车枪球等传统项目为题材，也不讲求强烈的视觉刺激和持续不断的震撼，而是用唯美的画面风格和动人的故事情节来打动玩家。



▲ 2013 年的科隆展盛况空前。

毫无疑问，这就是科隆展的未来方向，它不将只是一个欧美游戏展会，而是一个欧洲游戏展会，有着独属于自己的风格和个性，并逐渐成为能够和 E3 在文化地位以及业界重要程度上分庭抗礼的存在。

2014 年科隆展前瞻

展会细则

2014 年的科隆展举办地自然还是宗教气息浓厚的科隆，这场展会将会在 8 月 13 日至 8 月 17 日举行，其中 13 日是媒体日，只有通过申请并购买了媒体票的记者能够入场，而之后的四天则是公众日，任何购买了门票的观众都可以入场。值得一提的是，科隆展的门票有多种卖法，媒体可以只买前三天的门票，因为 13 日至 15 日正好是周三到周五，属于工作日，到场人数比较少，方便采访工作。能够在这个时间抽出空的观众也可以购买 14 日和 15 日的双日门票，而 16 日和 17 日则是属于另外一张双日门票。在稀饭我写下这篇文章的时候，科隆展的网上售票已经完全售空了，可以想想今年这个展会又会是一片盛况。



■今年的科隆展恐怕会和往年一样盛况空前。

两场发布会

今年科隆展最早公布的发布会是索尼发布会，一直以来索尼对于举办发布会都保持着良好的热情，今年也早早地就宣布会在科隆展举办发布会。不过关于发布会上的内容，索尼透露得并不多，目前最引人注目的是一个短暂的预告片段，里面展示出了精致的雪花，却渐渐地沾染上了血液。对此业界猜测分为两方，一方认为这应该是早在 2012 年科隆展上索尼就公布过的《活至黎明》（Until Dawn），一款走惊栗路线的恐怖游戏，另一方则猜测这是《生化危机 7》的预告，这就是老生常谈，估计不可能靠谱。索尼发布会将会于德国时间 8 月 12 日晚上 7 点钟举行，即北京时间 8 月 13 日凌晨 1 点，想要第一时间看网络直播的读者估计要晚点睡了。

相比起来微软发布会有点姗姗来迟，直到八月初才宣布会举行，不过微软似乎对发布会的内容非常有信心，宣布会上将会有玩家们绝对不愿意错过的巨大惊喜。有传闻称微软将会公布两个全新的作品，而且著名工作室 Rare 将会复活一个经典的游戏品牌。虽然在国内的行货主机首发上，Xbox One 领先了 PS4，不过起码在全球销量上，Xbox One 仍然距离对手有一段销量距离，所以在本次科隆展上，微软也还是需要继续如今年 E3 般地发力才能够进一步推动 Xbox One 在欧洲的销量，所以本次发布会应该还是有一定量的干货的。加上在发布会之前《COD 先进战争》还会公布本作的网战内容细节，而这款作品今年仍然是以 Xbox One 平台为主，或许在微软发布会上还会有更近一步的消息公布，好为年底的发售造势。微软发布会将在德国时间 8 月 12 日下午 1 点举行，也就是北京时间的晚上 8 点，各位读者们吃完晚餐后别忘了关注网络直播哦。

重点参展游戏一览

今年科隆展的参展游戏在阵容上非常鼎盛，可以说和 6 月的 E3 比起来也不遑多样，不过其实出展游戏的数量并不是关键，能够提供的试玩内容厚道程度和透露的信息量才是关键，这一切都只能等到展会开始时才能够搞清楚，所以现阶段，我们还是来看看有哪些正 GAME 会出现在这场欧洲最大的游戏展上。

游戏名称	发行商	登陆平台
异形 隔离	SEGA	PS4/PS3/Xbox One/X360
猎天使魔女 1	Nintendo	Wii U
猎天使魔女 2	Nintendo	Wii U
血源诅咒	Sony	PS4
宿命	Activision	PS4/PS3/Xbox One/X360
暗黑破坏神 Ⅲ 终极邪恶版	Blizzard	PS4/PS3/Xbox One/X360
迪士尼无限 2.0 漫威超级英雄	Disney	PS4/PS3/Xbox One/X360/Wii U/PSV
驾驶俱乐部	Sony	PS4
孤岛惊魂 4	Ubisoft	PS4/PS3/Xbox One/X360
塞尔达无双	Nintendo	Wii U
无名英雄 霓光初现（注 1）	Sony	PS4
杀戮地带 暗影坠落 截击战（注 2）	Sony	PS4
乐高蝙蝠侠 3 超越歌谭	Warner Bros.	PS4/PS3/Xbox One/X360/Wii U/PSV/3DS
小小大星球 3	Sony	PS4
中土 摩多暗影	Warner Bros.	PS4/PS3/Xbox One/X360
我的世界 PS4 版 /PSV 版	Mojang	PS4/PSV
NBA 2K15	2K	PS4/PS3/Xbox One/X360
教团 1886	Sony	PS4
赛车计划	Slightly Mad Studios	PS4/Xbox One/Wii U
量子破碎	Microsoft Studios	Xbox One
油彩军团	Nintendo	Wii U
任天堂全明星大乱斗 for Wii U/3DS	Nintendo	Wii U/3DS
活至黎明	Sony	PS4
毛线耀西	Nintendo	Wii U
Bioware 神秘新作（注 3）	EA	未知

注1：《无名英雄 霓光初现》其实是《无名英雄 再来者》的DLC，但是在欧洲地区作为单独实体版发售，所以在科隆展名单上作为单独游戏列出。

注2：《杀戮地带 暗影坠落 截击战》是一个非常特别的内容，玩家既可以将其作为《杀戮地带 暗影坠落》的DLC下载，也可以单独把其作为一个独立游戏下载，所以这里作为单独游戏列出。

注3：这款作品目前除了一个真人预告片之外没有任何情报，但是已经确定会在科隆展上全面公布其情报。



多边共享 Fun Factory

多边 模型 亲儿子Exia高达！财团B新品三连发！

伽蓝 提供

不得不说登场于《高达 OO》的 Exia 高达真的是万代财团的亲儿子，最近万代先后公布了多款 Exia 高达的相关机体。首先是拼装模型 RG 系列的两款新作，他们分别是来自外传小说《高达 OOP》，用于先前发售的 RG Exia 高达的正义女神高达追加包零件套装（不含本体，售价 1944 日元），以及来自外传漫画《高达 OOF》的正义女神 F 型模型（售价 4320 日元），这两款拼装新品都预定于 10 月份上市。





另外，万代旗下的 Metal Build 品牌也公开了来自《高达 OO》衍生机体设定集《高达 OOV》雪崩能天使高达的新品情报，并随即开放了产品的预订，官方售价为 21600 日元，预定于 12 月份发售，截止截稿为止官方以及淘宝都仍然有大量的预定商家，要抢的话要赶紧啊，毕竟不是所有人都能像编辑部里面的两人一样，不预定直接买了 2 个 MB 烈焰魔剑！



多边 趣闻 桌游新世代的标志——GameChanger

稀饭 提供



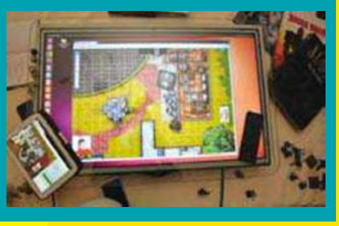
Splendiferous Press 是一家英国公司，他们正在进行一个非常有意思的计划，那就是生产一款能够把桌面变为触摸显示屏的设备，他们给这个产品取了一个非常有野心的名字："GameChanger"。按照字面意思，这是一款会革新游戏方式的设备，而从词本身的含义上来说，也有着指代改变局面的重要存在的意思，但到底一块像桌面那么大的触摸屏要怎么改变我们的游戏进行手段？

抛开这个名字的气势带来的影响，让我们正视 Splendiferous Press 只是通过从众筹平台 Kickstarter 上获得资金，并且只把目标定在 5 万美元这个事实，就可以让我们了解到这款产品的真正目标并非是掀起什么游戏界革命，而只是满足一部分小群体玩家的需求，那毫无疑问就是桌游玩家。GameChanger 其实就是一个荧幕的延伸，它预定会适配好几个如 Hangouts、Roll20 和 Fantasy Grounds 等著名的桌游软件，也对应 Apple TV，iOS 和安卓系统，玩家只要把电脑或其他设备接上 GameChanger，就可以直观地把桌游地图和其他界面元素显示在桌面上，而且 16:9 的屏幕规格和 1920*1080 的分辨率让其能够拥有良好的视觉表现力。



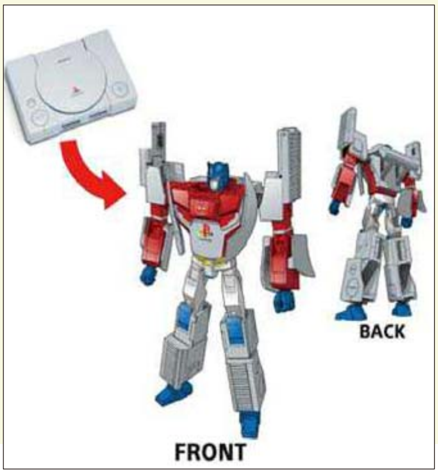
这是触摸屏时代对于纸笔时代的一次完美过渡的标志，依靠着这个桌面，以往绝大部分桌游的游戏过程都可以依靠纯粹的数字形式重现。以《龙与地下城》的跑团为例，DM 可以把自己的手提电脑接上 GameChanger，负责描绘地图和调控故事，PC 们每人手持一个平板电脑，里面有着自己的人物卡资料和玩家手册，可以随时查阅，而且所有的角色移动和攻击指令都可以直接通过在 GameChanger 的触摸屏上操作完成，直观而方便，绝对比起纸笔时代更为便利，根本无需耗费任何笔墨和纸张。

这个应用只是其中一项，如果有合适的软件配套，我们相信许多流行或古典的卡牌游戏也同样能够搬到这台设备上，实现恍如真实卡牌对战的虚拟竞技。不过在各位桌游真饭们激动之前，这里最后泼一小盘冷水，本产品有两个规格，预定售价分别是：32 英寸 599 美元，42 英寸 1299 美元，简直是土豪喊买买买，屌丝说呵呵的震撼定价，要不要走高大上路线，还请诸君先量量自己钱包的厚度啊。



多边·模型 PS ONE版擎天柱


哪尼 提供



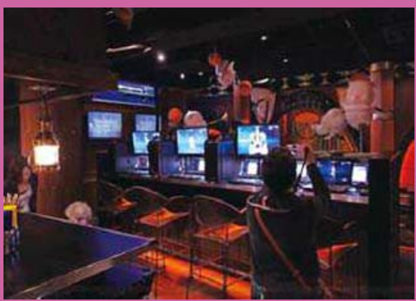


在 7 月 27 日开幕的 Wonder Festival 2014 上，索尼公布了多款 PlayStation 品牌的周边产品，将会由 Takara Tomy 推出。似乎是看中了变形金刚近期火爆的人气，其中就有一款擎天柱的模型。而其独特之处在于，这款擎天柱的原型不再是汽车头，而是索尼的第一代游戏主机——PS ONE。模型高约 19 厘米左右，虽然变形过程比较简单，但最终形态看上去倒也有模有样，颇有旧版动画里擎天柱的感觉。

其实这并非是变形金刚与游戏主机的第一次跨界合作，在今年年初的时候，世嘉的 16 位主机 MEGA DRIVE 就已经化身为反派威震天，并预计于 9 月份正式推出。虽说世嘉早已不再进行游戏主机的开发，不过索尼也算是它曾经的老对手了，如今两家旗下的经典主机分别对应着《变形金刚》中正反两派的代表人物，感觉上倒也相当合理，不知道是不是厂商有意而为之呢（笑）。

多边·趣闻 《最终幻想XIV》主题餐厅


八重樱 提供





这家名为“艾欧泽亚咖啡馆”的《FFXIV》主题餐厅位于东京市千代田区外神田 1-1-10 的 2 楼，已经于 7 月 31 日正式开业。店内装饰充满着浓浓的艾欧泽亚风格，精美的玻璃绘和各大国防联军的纹章挂饰充分还原了游戏内容，就连菜单的封装都完美的还原了游戏中的风格设计，更不用说摆设在店内的大量等比例还原的武具模型了。菜单中的各式饮品及菜色也是清一色的“艾欧泽亚风”，比如白魔道士用治疗魔法调制的饮料（喝上一杯会有 HP 回复效果?！）还有莫古力风格的迷你版蜂蜜面包诱惑以及岩神泰坦的大地份量级汉堡！想象一下在这样的环境中与三五好友聚会，一边讨论副本攻略一边享用来自“艾欧泽亚大陆”的美食，对粉丝而言是何等的惬意！值得一提的是，店内还提供安装了《最终幻想 XIV》的 PC 让顾客体验，显示器的后面悬挂着可爱的莫古力玩偶，想必这样的游戏体验一定会玩家感到身临其境吧。如果你是本作的忠实玩家又有机会前往东京的话，艾欧泽亚咖啡馆一定会成为你不可错过的一站。





多边·游戏 《最终幻想 像素逻辑》


初心者 提供

虽说 SE 被嘲讽为“手游大厂”，但这款手游却以高水平的精良制作成功避免了被我秒删的命运。《最终幻想 像素逻辑》（Pictlogica Final Fantasy）融合了“以数绘画”这种益智游戏和 RPG 要素，又与早期的像素风格和经典的职业体系结合得非常巧妙，而 FF 元素的衬托，尤其是音乐更是为这款作品增色不少。



游戏的原理其实就是“Nonogram”——在 1988 年由日本人西尾彻也和石田伸子几乎同时发明的一种益智解谜玩意儿——在一片方块格子的两边写有数字，代表该行列有几格需要填充，以及填充的格子之间大概要怎样分隔。在解开谜题之后，整张网格就会变成一幅像素画。在 3DS 等平台上的《ピクロス》系列”就是这类游戏的佼佼者。

《最终幻想 像素逻辑》在 Nonogram 规则的基础上极大简化，回合制的战斗指令变作了一张 5×5 的网格，对应队伍角色，解开谜题之后回合开始。ATB 要素则隐藏在 Break 计量槽中，玩得又准又快就能短暂爆发一次。此外，每回合的能力选择会影响到队伍的攻防和治疗，职业技能的搭配使得战斗更有变数。

作为手游，课金模式的框架大同小异，但这款作品无论是在玩法设计、界面、图像特效、音效或者配乐上都不会让人觉得是借用名牌的粗制滥造，而是充满



敬意的用心雕琢。系列角色的像素风格和动人音乐都会勾起你的回忆，爽快而轻松的玩法也能让你的闲暇时光变得有趣，感兴趣的读者不妨在 iOS 和 Android 上试玩一下吧。

指间方圆

★MOBILE LAND★

随着行货版 Xbox One 发售日的临近，微软也将 ID@Xbox 计划引入了国内，并与一些原本比较注重移动平台的优秀独立开发商展开合作，拓展游戏阵容。之前在栏目中采访过的“禹石游戏”便是其中一员，他们开发中的新作已经确定登陆 Xbox One，相信未来也会有越来越多的国内开发商踏足家用机领域。另外，本期稀饭同学也为大家带来了《炉石传说》最新 DLC 的体验评测，有购买意向的玩家不妨参考参考。

新作前瞻

国产动作手游新作《剑无生》参展China Joy，确定登录Xbox One平台

在 349 期的指尖方圆中，曾经向大家介绍过一款代号为“Avici”的 3D 动作手游新作。目前哪尼从开发商“禹石游戏”处得知，本作已经正式定名为《剑无生》，开发也渐入尾声，相信很快就能与各位玩家见面。



▲最新设定图。



▲开发中画面。

在之前的报道中我曾提过，在众多厂商扎堆F2P课金游戏的时候，禹石游戏却能专注于开发优秀的单机动作类新作，实在非常难得。并且无论是从原画设定、又或是游戏的设计理念上，都体现出了独特且不落俗套的一面。而他们的野心，也不仅仅局限在移动游戏领域内。在微软与百视通举办的 Xbox One 记者会上，禹石游戏正式加入了微软中国的 ID@Xbox 计划，与椰岛、灵游坊等其余 9 家独立工作室，共同组成了 Xbox One 在国内的独立游戏开发阵容。除了会推出《剑无生》的 Xbox One 版本外，之后的新作也将跨足主机游戏领域。



▲ID@Xbox的国内开发商阵容，上排中央禹石游戏的LOGO相当抢眼。

在 China Joy 参展期间，“《恶魔城》系列”的制作人五十岚孝司亲自试玩了《剑无生》，也给出了非常中肯的评价：“游戏的 3D 角色看起来非常帅气，原本有些担心手势操作在动作游戏上的体验，但手感却意外的相当不错，上手也很容易，令人惊艳。总体而言动作系统已经比较完整，能够在手游上做出即时闪避真的是太好了。不过 QTE 系统的设计虽然很有趣，但在表现力上仍然有所欠缺，期待最终完成版的表现。很难想象这是中国的小团队开发出来的作品，尤其是操作部分让我对手势操作有了新的认识，也给了我创作上的灵感。”



▲制作人与五十岚孝司合影。

另外值得一提的是，《剑无生》已经通过了 2014 年东京电玩展的审核，在全世界 310 个团队中脱颖而出，正式入选只有 50 个名额的独立游戏展商摊位，准备前往今年 TGS 的玩家不妨去体验一下，多多支持国内的开发团队。禹石游戏目前每周也都会邀请玩家参与游戏的体验与测试，并根据玩家反馈进行修改与打磨。如果想要参加测试活动的话，可以关注禹石游戏的微博，随时了解最新动态。



▲禹石游戏新浪微博。

◀玩家iPad上试玩。

佳作推荐

又双叒叕一次鏖战NAXX!

《炉石传说》首个收费DLC《纳克萨玛斯的诅咒》介绍

炉石传说：魔兽英雄传

容量	401M
语言	中文
厂商	Blizzard Entertainment
价格	免费
地区	国服

iOS　Android

副本登场

分区开放，每区独立收费，而且还有普通模式和英雄模式可选，可以免费进行游戏的《炉石传说》的首个收费 DLC《纳克萨玛斯的诅咒》还真是从里到外透出一股《魔兽世界》玩家熟得不能再熟得的副本味。当然，在稀饭我玩的国服里，这个 DLC 的售卖方式变成了一锤子买卖，128RMB 可以买下全部五个区的开放权限，不单卖，但是区域开放还是遵循着一周一个的规律，所以算是买了个季卡。而且因为首个开放的区域蜘蛛区在 DLC 刚运营的阶段是限免的，等于是玩家们只买下了四个区的游戏权限。虽然听起来有一点点坑爹，和《炉石传说》本身的免费套路似乎不太搭调，但这个 DLC 本身的内容还是足够丰富

有趣的，对得起这个售价和玩家的等待，而且作为一个 WOW 玩家，我也必须表示，和长期游戏投入的点卡比起来，这点钱实在不算是什么了。最后，如果玩家们需要贯彻免费游戏免费玩的原则，只要花 700 个游戏中的虚拟金币，就可以解锁一个纳克萨玛斯的区域，四个区域总共需要 2800 金币，如果玩家自己有时间每天不停对战，要凑齐这个数还是很简单的。





▲购买界面中玩家点击宝箱图案还可以预览一下DLC中能够获得的新卡。

▲下载完DLC之后，主界面的选项名称会发生变化。

纳克萨玛斯细节



▲普通难度BOSS的AI近乎于普通练习模式NPC和专家练习模式NPC之间，有时候出牌套路很致命，但偶尔会犯奇怪的低级错误。

这个 DLC 的购买界面位于牌店，现在购牌界面下方会出现“卡牌”和“冒险模式”两个图标，选择后者就可以进入冒险模式的下载界面了。

购买了该模式后，主界面中玩家熟悉的“对战模式”、“练习模式”和“竞技模式”三大选项中的练习模式会被替换为“冒险模式”，点进去玩家就可以看到整个界面的变化，练习模式变成了冒险模式的一个分支内容，位于右方选项卡的最上方，下面就是万众期待的纳克萨玛斯副本了。

纳克萨玛斯的选项卡分为三个子项目，第一个是“普通难度”，这里玩家将会和每个区域的三位 BOSS 交战，每一个 BOSS 都有特定种类的卡片奖励，将三个 BOSS 都击败后还可以领取区域奖励。完成普通难度的一个区域后，就可以开放第二个子项目“职业挑战”中的内容，每一个区对应两个职业的挑战，玩家的对手固定为解锁职业挑战所对应区域中的某个 BOSS，玩家自己能够使用的职业和其套牌也是预设好的，用这套牌击败 BOSS，就可以赢取到对应该职业的新牌。而最后一个子项目则是足以令任何 WOW 玩家燃起挑战欲的“英雄难度”，这个子项目里的 BOSS 都是被强化过的，无论是能力还是卡组都比普通难度强出许多，想要战胜他们靠的可不能只是运气。

综上所述，在每一周开放新区域时，玩家可以通过击败普通难度的三个 BOSS 来获得总共 7 张新卡，包括每个 BOSS 奖励的两张卡和区域最终奖励的一张卡，他们都是纳克萨玛斯主题的怪物，并且多数拥有非常特别的亡语属性或是配合这一特性的能力，后者则是对应区域的最后一个 BOSS，这些强大的怪物会化为一张有特殊性能的生物卡供玩家添置到牌组当中。然后玩家再完成打通新区域后解锁的两个职业挑战，就可以获得四张职业专属新卡，每个职业两张，用哪个职业打过挑战奖励的就是哪个职业的卡。最后当本 DLC 所有区域开放完时，玩家只要击败了所有 13 个纳克萨玛斯的英雄难度 BOSS，就可以获得纳克萨玛斯主题的卡背图案。



▲从界面下拉栏的高度看来，以后还有一大波副本在等这玩家们。



▲职业挑战模式的趣味性有点接近于竞技模式，例如猎人全部是织网蛛的卡组就非常有意思。

《生化奇兵》确认移植iOS平台



虽然《生化奇兵》系列”的开发商 Irrational Games 工作室已经解散，不过这个经典的游戏系列显然还能发挥出更多的价值。目前 2K Games 旗下的中国工作室正在进行初代《生化奇兵》的移植工作，目标平台正是 iOS，游戏预计将于 2014 年的夏天登场。从游戏截图来看，受限于移动平台的机能，画面水准相比主机版要差了许多。不过却增加了更为舒适且人性化的触屏操作，并且还支持对应的无线手柄。不管如何，这样一款经典的作品能够登陆移动平台，对于手游玩家而言可谓美事一桩啊。

《Flappy Bird》归来

一度风靡全球的虐心游戏《Flappy Bird》回来了，而且是一款加强版的新作。新游戏名为《Flappy Birds "Family"》，正如标题中的 Family 一词，开发者 Dong Nguyen 为游戏引入了双人模式，并且增加入了更丰富的障碍物。以及鬼魂等新元素。不过目前本作只登陆了亚马逊的 Fire TV 平台，并且不再使用触屏操作，而是必须搭配 Fire TV 专用的控制器或手柄才行。至于之后是否会登陆三大主流的移动平台，作者暂未给出明确的说法。



《怪物猎人》移动平台新作公开

移动平台上《怪物猎人》的游戏一款接一款，公布许久的《怪物猎人 Smart》尚不见踪影，如今 Capcom 又公开了一款手游新作——《怪物猎人 探索》，对于品牌价值的利用真是不余余力。本作的舞台设定在一个由多个群岛组成的“断裂诸岛”之上，岛上埋藏着无数的古代珍宝，而玩家正是要通过不断地探索去发掘出更多的宝物，而阻挡玩家面前的，是潜藏在各处的凶恶怪物。





独立之光

上期三郎为大家介绍了一下独立游戏的销售平台，这一期我们回归到原点，开始为大家介绍经典的独立游戏系列，而且还会加入独立短波栏目来与大家分享游戏界近期发生的独立游戏相关新闻。从稀饭我个人看来，这期介绍的三个游戏系列都非常精彩，每一个都是在我狂热地接触各种 Flash 游戏的时期所认识的名作，尤其是“《成长》系列”，一作不落玩了个透，强力推荐各位读者尝试一下。

文 @拼命玩三郎 编 稀饭 美编 NINA

填坑之路从日本开始

在前面的两期，三郎为大家挖出了许多个独立游戏的大坑，然而独立游戏千千万万，要将这些大坑填满几乎是不可能的事。所谓千里之行，始于足下，任凭游戏之路何其漫漫，只要是一小步一小步的走，总会将原地踏步的人甩在后面，对不对？坑太大可能不太好一步跨越，那么就让我们从一个又一个的小坑开始填起吧。

现在回到本期的主题，填坑为什么会先从日本开始呢？因为日本是公认的游戏大国，有着自成体系的游戏文化与游戏开发模式，孕育出宛若繁星的各种经典。但日本又是一个矛盾综合体，和很多日本的传统企业一样，论资排辈的现象在各大游戏厂商中也是普遍存在的，年轻一代的锐意创新与年长一代的顽固保守形成了强烈的冲突与对比。于是，一方面我们可以看传统厂商的各种复刻、啃老、对移动市场的反应迟钝，另一方面我们也可以看到独立游戏开发者们的各种神奇创意。

这里先给大家介绍三个来自日本的著名独立游戏系列：

星探系列



▲每次打开星探游戏，都是扑面而来的一堆关卡。

这个《星探》(HOSHI SAGA)不是那些走在大街上发掘俊男美女的那种星探，而是一个超短篇的解谜游戏集，目的是要找出隐藏在关卡里的星星。系列的第一作于2007年5月推出，共36个关卡；4个月后的第二作，又是36个关卡；两年后的第三作，再加30个关卡……截至2011年，这个系列又陆续推出了5部作品，使得该系列的关卡超过了200个。

对于某些游戏来说，拥有两三百个关卡是很正常的事(参见《愤怒的小鸟》)，但对于《星探》来说则是很“不正常”了，因为每个关卡的玩法都不尽相同，完全可以视为一个单独的迷你游戏，也就是说200多个关卡就是200多个游戏，类型涉及益智、解谜、动作、甚至RPG等等各种玩法，其创意之多，脑洞之大让人啧啧称奇。而且这些游戏，都是由一个人在4年之间完成的，这个人叫“石井克雄”，本身是一位美术设计师，编程仅仅是其业余爱好。他从99年开始接触Flash，早年的作品简陋得自己都不好意思保留而统统删掉了。而《星探》的创意是石井在试验Flash新功能的时候突然冒出来的，然后一发不可收拾，一口气就做36个关卡。其实，如果单独将这些关卡拆开，依然是简陋的半成品，但量变引起了质变，当这些“半成品”都具有相同的主题的时候，效果就显得很不一样了。而且石井这次也非常的有自信，未经其他人测试就直接在网上公开了，新奇的创意+不低的难度+不少的关卡，很快就通过玩家口碑传播开了，成为石井第一个为大众所知的作品。2013年9月，石井推出《大家的星探》，采用投稿的方式，将其他玩家创作的游戏集合到“《星探》系列”里，加上2014年7月推出的《大家的星探2》，合共又贡献了76个关卡。

值得一提的是，石井自称平均每天就能开发完成一个新关卡，考虑到他只是用业余时间在开发，而且作画的也是他，这个效率相当惊人。而且，石井也不只是开发《星探》，还有推出《十个鼠标》、《方块RPG》等看似简单，但实际上创意非凡的作品，有兴趣的朋友也可以找来试试。



▲石井克雄。

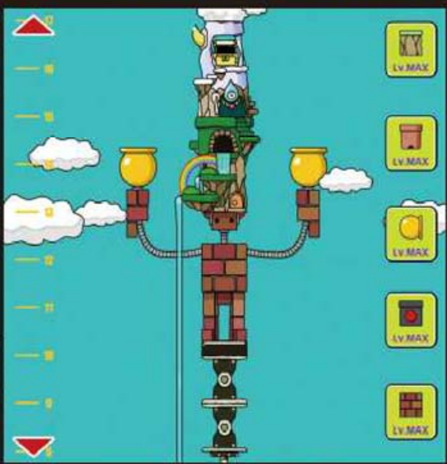


▲《方块RPG》，石井克雄的另一个有名的作品，玩家评价是“用非常抽象的方块表现了RPG的精粹”。

官网：http://hoshisaga.jp

成长系列

“《成长》系列”(GROW)是另一个来自日本，在Flash上非常有名的游戏系列。这个系列的特点是玩家只需要通过鼠标，按一定的顺序点击物品，就会使场景发展出不同的结果，最终目的是要玩出完美结局。因为排列组合的可能性非常多，靠蒙几乎是不可能的，玩家需要通过物品之间的连锁变化，推理出最合理的顺序，因而游戏具有很强的逻辑性。同时因为作者极具个性的画面风格与动画设计，又使得游戏具有很强的趣味性。



▲《成长塔楼》是一款单是看动画已经足够赏心悦目的游戏。

系列第一作从2002年2月开始，至今共推出了10个完整游戏、6个迷你游戏(还有1个被取消了的游戏)。当中以07年的《成长海岛》、09年的《成长塔楼》、10年的《成长山谷》三个最为有名，而最新作是今年2月推出的《成长粘土》。“《成长》系列”在业界拥有相当正面的评价，甚至《纽约时报》、《卫报》都曾做过推荐，被认为是开创了一种新的游戏方式。



▲《成长山谷》被认为是成长系列中场景最为壮观的作品。

将“《成长》系列”与“《星探》系列”放在一起对比，会发现很多相似之处，比如说：系列都是一个人的作品，作者都是日本人、都是美术设计师出身、都是业余程序员、都用业余时间做出了非常多的作品。而不同之处是，“《成长》系列”的作者更为神秘，就目前网上能找到的资料来看，只知道作者叫On，年龄不祥，应该是个准大叔。同时，“《成长》系列”的作品更具有国际性。因为作者在设计的时候，刻意淡化文字对游戏的影响，尽可能的通过画面表达游戏的内容，从而消除语言的界限。就连系列的官网也是由网友主动协助翻译，做出了包括中文在内的多个语言版本。

作者On除了“《成长》系列”外，还有几款相当出色的小游戏，包括《侏儒迷宫》、《小太郎大冒险》、《时间逃脱》等，都非常值得一试。



▲《时间逃脱》是加入了时空逻辑的解谜游戏，难度相当之高。

官网：http://www.eyezmaze.com

解体系列

“《解体》系列”(Kaitai)是一个短篇“密室逃脱”类解谜游戏集，但只是玩法上与“密室逃脱”相似，实际上并不具备逃脱的设定，而是将拆开各种物件作为最终目的。这些物件表面上看上去都非常的正常与普通，诸如怀表、手机、风扇、键盘、饭盒等等，但实际上都内有玄机，在不显眼的地方隐藏着各种机关，你需要逐一破解，才可以将物件大卸八块。



▲“《解体》系列”第11作：怀中时计篇。

“密室逃脱”游戏是日本休闲游戏中独树一帜的类型，有大量的开发者，并有主题网站专门提供此类游戏，目前市面上流行的真人密室逃脱娱乐项目就是源于这类游戏，而这类游戏的鼻祖又是《深红色房间》……扯远了，以后有机会给大家专门介绍。其实我想说的是，在众多的同类游戏中，“《解体》系列”之所以能脱颖而出，给玩家留下了深刻的印象，就是缘于其“简单”与“平凡”。所谓简单，说的是游戏难度不太高，耗时也不太长，玩家很容易在上面获得满足感；所谓平凡，是指游戏的谜题对象很平凡，都是日常生活所见之物，但越是平凡，越是显得作者创意之出其不意。



▲“《解体》系列”第12作：迷你键盘篇，天天打字的小编们看到一定立刻触景生情了吧。

从09年至今，“《解体》系列”一共推出过18款游戏，系列前期主要以Flash平台为主，后期也开始推出尝试移动平台作品。值得一提的是，解体又是一个“一个人”的独立游戏系列，作者名叫“虎犬”，除了游戏官网上公布的身高、体重、血型等无关痛痒在的资料外，就没找到关于作者的更多信息了，与“《解体》系列”的名气相比显得相当的低调。在日本，这种长期地执着、低调地坚持的人和事，并不鲜见。

▶“《解体》系列”第18作：洗衣机篇，是最有生活化感觉的一作。

官网：http://gam.ebb.jp



独立短波

●《猫里奥》登陆iOS：这款恶搞《超级马里奥》的平台动作游戏，在07年推出的时候只是一个JAVA网页小游戏，由一个网名叫“z_gundam_tanosii”的日本学生用了三天时间设计完成，游戏的灵感来源于另一个著名的Flash小游戏《变态人生大冒险》。游戏以颠覆传统平台游戏的坑爹关卡设计著称，越是用常规的思维去游戏，就越是死得快，过程既自虐又欢乐。游戏后来还被移植到Wii上，并增加了5个新关卡。游戏这次登陆iOS，横扫了多个地区的免费下载榜首位，当然了，在中国区是上不了榜的，原因？你懂的！进入App Store搜索Syobon Action Original下载。



●头发也可以育成：最近一款名为“髪はえる。毛根の育成。理想のモテ髪で新しい自分に。”的手游在各大网站广为流传。游戏名字有够长的，简单可以翻译为《毛发育成》，游戏内容与名字一样恶搞：讲述长得像炸鸡君(. ω. `)的男主角与女孩子约定一个月后见面，但可恨自己是个秃子，于是要在30天内用各种方法长出头发。10个结局、多次周目、N种发型，猎奇者不要错过。在各安卓市场搜索“毛发育成”可以找到，苹果用户可以进入以下App Store链接：https://itunes.apple.com/cn/app/fahaeru-mao-genno-yu-cheng/id894990217?mt=8



●《决战喵星》即将登陆Xbox One:Xbox One入华发布会的新闻想必大家已经在本期的相关报导中看过了，详情这里就不再累赘。这次有不少国产游戏同步发布的消息，独立游戏团队“椰岛游戏”的《决战喵星》也在名单之列。曾经推出过《啪啪英雄》和《手指平衡》的椰岛游戏一向注重玩法的原创性，《决战喵星》的“跑酷式塔防”就很值得一试，等不及Xbox One版本的朋友可以先下载手游版尝鲜……话说本期不小心充斥了大量“猫”内容，感觉地球都快要被喵星人占领的感觉。





●《僵尸别动队》火回中国：敢于在App Store里标价25元的游戏，必然有其过人之处！刚刚火起来的《僵尸别动队》就是这么一款游戏，僵尸题材+像素风格+射击类型+拉火车操作，玩下来就是欲罢不能的感觉。游戏出自南京的独立游戏开发团队“像素狂人工作室”之手，团队只有3个成员，当初凑了两万元起家，最苦的时候办公室都租不起。游戏刚出来了的时候还担心国人接受不了像素风格而选择在海外先发，游戏被苹果推荐后才补做了中文版。现在各路发行商投资商纷纷伸出了橄榄枝，但各种反馈、各种需求压得这个三人团队有点喘不过气来……幸福，从来都不会来得太突然。

●闪客帝国创始人高大勇转战独立游戏：上次独立资源游戏补遗后，多位读者向我推荐一个国内的独立游戏资讯网站indienova，好奇之下挖了一下背景，发现大有来头。网站的创办人是国内知名网站“闪客帝国”的创始人高大勇（网名：边城浪子 /@eastecho），是国内最早的一批网络红人之一（那时候的红人多单纯啊，呵呵）。离开闪客帝国后，高大勇一直从事互动领域的相关工作。而从小就浪迹街机厅的他，始终对游戏念念不忘，甚至主导开发过一款冲上了App Store总榜榜首的作品《三国群殴传》。在接触Steam后，他燃起了对独立游戏的热情，一方面建立indienova网站，记录自己认为值得关注的独立游戏资讯，另一方面也在制作一款自己的游戏。网站保持了高大勇一贯风格，格调甚高，加上有闪客帝国的经历，颇为值得关注。indienova的地址是http://indienova.com/

本文由玩家网（http://wanga.me）独家提供。



对本文内容有任何疑问与建议，欢迎到新浪微博上与我联系（@拼命玩三郎）。



要说这个暑假里最火的是什么，那肯定是世界杯，就连小编们也为了观赏球赛，专门在游戏室安装了数字电视，晚上齐聚一堂排排坐观看。不过在这个为足球而狂热的夏日中，《职业进化足球》——或者说大家口中所提到的《实况》却在和《FIFA》对抗的低迷中走出了一条"不一样"道路，那就是宣布在游戏中加入内购机制。曾经风靡11区甚至走出国门在我们神州大地上扬名立万的《实况》是如何走到了今天这一步，它又能不能通过"氪金"来起死回生？让我们来看看评论员非同的看法吧。

期待逆袭的"实况"巨人

这个夏天对于足球迷（伪球迷和赌球的暂且忽略）来说是幸福的，世界杯的烽烟尚未消弭，欧洲大陆新赛季战火又在那些世界杯上为人所熟知的球星的一宗宗转会中拉开序幕，不少足球游戏发烧友想必已经忙着祈求"咬"技术发挥到极致的苏亚雷斯被送往曾经的地上最强的巴萨，然后小法、桑切斯和迭戈·戈斯塔等人能够被送往伦敦……

而今年的《职业进化足球》——我还是更喜欢称之为《实况》——比往年都来得早一些，在《FIFA15》还没正式公布之前就表示只要完成就立刻发售，要从EA手中夺回足球游戏的王座。一年一度的足球游戏大战似乎有点山雨欲来的味道，再度抛出"逆袭"宣言的Konami，是否真的能带给作为死忠的我们有所惊喜呢？

习以为常的信誓旦旦 逐渐殆尽的玩家耐心

自从《实况2010》（乃至更早）开始，在不少玩家中就已经传出了对该系列"一代不如一代"的感叹，而Konami为此却一直在毁誉参半地"努力"着，每一次遭遇失利的时候，Konami的高层总是信誓旦旦地表示下一作《胜利十一人》将会彻底改变历史和地位，改变是做出了，地位也有所改变，但这就是玩家想要的吗？

在《实况2014》中，Konami采用自家制的新引擎"FOX Engine"。这原本是小岛秀夫专门用在《潜龙谍影V》中的新引擎，此引擎拥有强大优异的画面渲染能力，无论是光影还是面部表情都直逼高清照片水平，并且可通过多角度摄像头扫描并输入现实景物或照片，并藉此生成逼真的高精度游戏模型与贴图资源。集成的布料模拟系统则使得游戏角色的服饰看起来更为自然可信，3D人物模型活动时甚至会实时地使服饰生成褶皱。Konami有信心此招一出，一直因为面部表情僵硬而被嘲笑是"僵尸足球"的《实况》就可以在画面上与《FIFA》分庭抗礼。

让人意想不到的是，这款FOX引擎却让Konami付出了沉重的代价，因为视觉效果不佳，《实况2014》被迫推迟发售，原本上市时间相差无几而形成的抗衡局面因此被《FIFA》的垄断所打破。

等到《实况2014》姗姗来迟，作为跳票原因的画面效果却没有做到令人信服的地步，舆论对画面乃至操作系统的批评有增无减。除此之外，卡顿问题是最直观且直接地破坏玩家兴致的一大问题，然后AI队友的"神级"走位和奇怪的物理判定也受人诟病，使得不少玩家称本作为"半成品"。而随后又爆出其X360版本无法运行在线游戏的超级BUG，再一次印证了"半成品"的说法。

当然，上述的这些问题都有成功的解决办法，诸如降低画面画质并打补丁，还有将射门和传球辅助级别提高等等。随后，一众系列"高玩"也第一时间发声，表示只要适应了新的操作和物理反应系统，《实况2014》绝对会比《实况2013》好玩，但是几乎没有人会提出，《实况2014》要超越的不仅仅是前作，而是近年一直压制着《实况》系列"的《FIFA》。尽管有着辉煌的过去和广泛的受众基础，包括笔者在内的很多《实况》足球死忠都不得不承认，经过"2014"这个阶段的比拼，《FIFA》已经在品质上领先了《实况》一段距离。

在惨淡的成绩和一片"成功转往《FIFA》"、"秒删"的声音面前，Konami"又"一次不得不低头承认《实况2014》只是一个"只成功了一半"的作品，在收到了不少玩家"极不友善"的反馈之后，负责最近这两作《实况》系列开发的英国工作室负责人James Cox这么说道：

"《实况足球2015》将会回到系列的原点，回到《实况足球5》和《实况足球6》的时代，主要是因为在那个时代，玩家们会对我们说：'你们是最棒的，你们的作品也是最棒的。'但现在，你不能只把这两作进行一个简单的高清重制，然后以40~50英镑的价格推出去，我认为我们真的不能这样做，我们有更高的目标。这部新作将延续前作的神奇，它仍然是完美的，我们会在保持其经典传统的同时发掘更多的新奇要素。"

面对这样的承诺，作为玩家的我们只能谨慎地乐观，毕竟这样的承诺在过去几年已经听过不少，能够兑现的实在不算多，且看这些新元素又能给我们怎样的惊喜。



"真实"与"游戏性" 足球游戏难以解开的死结

说到新元素，足球有别于拟真系竞速类游戏，虽然都是追求"最大限度还原真实效果"和"操作游戏性"的极致提升，但在足球游戏中，两者之间的关系却不如其他游戏来得独立，在到达一定程度的协调之后，两者之间更是会呈现一种互相制衡的关系，所以要把握这两者之间的比重颇为困难。

武学大师李小龙曾经说过："忠实地发展潜能，完成自我。"在"真实"和"可玩度"的实现方法上，《FIFA》和《实况》两个系列都忠于自己的潜力优势，做出了最初选择：《FIFA》选择了前者，将游戏的乐趣固定在了依靠授权打造外表真实而华丽的巨星舞台上；而《实况足球》则是制作了一款操作细腻、代入感超强、令玩家仿似在真正踢足球一般的作品。

※本栏目文章仅代表作者个人观点。



在这场博弈中,《实况》与《FIFA》各有擅长，各自都为对方订立了新标杆，双方你追我赶，各自在一个阶段里占尽优势，而另一方则尽力学习对方长处，完善着自身，打造在玩家操作可接受范围内且更贴近现代足球潮流的游戏。

现代足球讲究高节奏的攻防对抗，场面和战术的相互抗衡，随着西班牙的兴起和德国的继承，传控战术 TIKI-TAKA 大行其道，这些都被《实况足球》忠实地体现着。类似《实况 10》里“伊布 + 阿德里亚诺”那样凭借球星的逆天能力加上玩家一定的操作就能碾压对方防线的情况已经一去不复返，而团队配合和对抗的元素愈发成为 Konami 的主要开发理念。但并非现代足球的东西都能变成游戏里的好玩要素，有时候甚至会适得其反。

以目前的足球流行趋势来说，高节奏倒不必担心，在没有真实体力消耗的情况下，游戏的攻防转换节奏远比真实足球要高得多。问题是像现实中那样每场九十分钟的比赛，大部分时间都是在倒脚和一次次无功而返的进攻之中度过，如果在游戏中也是如此表现，估计即便是核心死忠也未必能坚持踢完一个赛季。

更进一步的矛盾是对抗性的问题,《实况》一直引以为豪的物理系统仍旧处于不断的调试中，每一次调试都会引起一部分玩家的不满。因为越是接近真实，涉及的操作必然增加，例如射门和传球路线的力道需要手动调整，而且因为身体对抗程度的弱势，在电光火石间对玩家的微操要求也随之而陡增，从新玩家的角度来讲，并不利于上手。尤其是在如今游戏众多的市场环境下，玩家的游戏时间变得越来越奢侈，很难对一个游戏保持长久专注，如果过分强调真实，反而会令相当部分玩家丧失兴趣。最好的例子就是《实况 2013》里虽然玩家控制的人一碰就倒，但是直塞技能被放大，依然使不少玩家可以轻松上手并大感快趣，所以至今仍然有人打着各种最新补丁和 DLC 来坚持玩下去；而与之相反,《实况 2014》无疑是向真实性和对抗性迈进了一步，但是 AI 的低下和各种为真实而真实的夸张碰撞，却无法得到玩家们的认同。

反观《实况》的对手，随着高清时代的到来,《FIFA》早已不是当年那个滑步飞翔、高飞重炮的欧美游戏。EA 凭借着强大的授权优势，借助大趋势，大幅度地增加娱乐性，适当地提升物理系统，借鉴着《实况足球》的 AI，打造出更加智能的走位和整体战术套路，场面的真实感骤升。

《FIFA》对操作的改进还体现在模式的革新和改进的友好体验上，在等待读取的过程里的多种赛前热身小游戏不仅令枯燥的等待期变得有趣，也可以令玩家快速上手一些新的设定和功能，并且在完成读取后随时能结束练习，这种交由玩家自主选择的友好体验使得《FIFA》赢得了不少分数。虽然在足球经营类游戏上《FIFA》肯定无法超越《足球经理》，但 EA 将“足球经理模式”和“教练模式”都整合到了《FIFA》上，两相结合下使得模式更加丰富多样，也使得游戏兼具了更多方面的乐趣。更不用说近年广受好评，足以和大师联赛媲美的 ULTIMATE TEAM 模式。

在网络联机游戏成为主流趋势的情况下，市场又给两家开发商提出了一个重要的课题：如何能够和真实的联赛接轨，使游戏的真实度更加丰富?

以往两大游戏都选择在 9 月底上市，很大程度是要确保最新的俱乐部名单无误以及因为转会而导致的阵型变化能够被还原到游戏当中,《FIFA》能够几乎每周都在发布更新包，除了必要的系统补丁之外，更重要的是更新转会动态、球员的伤停状态以及发布本周重要的赛事，让玩家甚至不需要等待民间大神制作补丁，就能第一时间与主流赛事同步，对于大多身兼球迷和玩家两职的人来说，绝对是个亲切而有趣的举措。正是由于在“游戏性”和“真实性”两方面取得了均衡的进步,《FIFA》才能够在今年一步步地走上了新的高峰。

反观 Konami，其实他们也并非不想将画面做得更真实，实际上也能看得出来《实况》在画面表现上作出了努力，仅仅是从画面和色调上来说,《实况足球》和《FIFA》各有特色，前者建模细致清爽且色调更加真实，后者色彩鲜艳且光影效果十足。奈何 EA 之前牢牢地把控着 FIFA 和英超的官方授权，直到《实况 2014》里，North London（对应阿森纳）、London FC（对应切尔西）、Merseyside Red（对应利物浦）等等除非是资深球迷否则很难猜出原型的奇葩俱乐部名字还会在官方版里出现，而且从球衣上乃至到球员造型上皆因为肖像权的原因也不得不做出修改，于是真实性也就无从谈起。所以很多玩家都选择不急着入手最新版《实况》，等待着各路民间大神的补丁，这种更像是散兵游勇式的同人性质修补自然无法在质量上和官方媲美。而至于近来《实况》各种游戏模式被简化阉割的情况，笔者就只能用“作死”来形容了。

正因为操作性提升上难以寸进，真实性又因为各种主客观原因无法提升，所以造成了如今《实况》的颓势，这个系列站在了一个十字路口上，再走错一步就随时万劫不复。幸好，老对手《FIFA》为 Konami 提供了一个很好的参照模板，也再次揭示了一个开发游戏的真理。



归根到底
游戏开发靠的还是财势

游戏开发毕竟是个回报周期稍长并且十分烧钱的生意，如果说一炮而红的游戏需要的是创意的话，一个成名的品牌想要续写辉煌，就不仅仅是靠厚积薄发的一个创意就能一劳永逸。它们必须不断创新以迎合玩家越来越高的口味，尤其是像《实况足球》、《FIFA》、《COD》、《极品飞车》这些几乎一年一部的系列，虽然有前作作为基础，但是要在极短的开发周期内加入更新的创意，做出更好的画面，则意味着在投入成本与创新之间要取得平衡变得十分困难。最典型的例子就是“《极品飞车》系列”最新两作被批“无新意”、“同质化严重”,“《荣誉勋章》系列”风光不再，连开发组 Danger Close 也被迫解散，前车之鉴已然历历在目。

EA 作为世界前三的游戏开发商（另外两位是动视暴雪和 Take-Two），虽然“《荣誉勋章》系列”使他们损失颇大，但他们在体育游戏市场上植根深厚，战略布局弘大且久经风浪，凭借着巨大的影响力和财力成功地取得国际足联的授权，自然能够财大气粗地以大成本换取高利益。

而反观以《魂斗罗》等射击游戏起家的 Konami，作为体育游戏史上少有的几家能够对抗 EA，甚至能在一段时间内在某领域将其完全压制的企业（其余的有篮球类的 2K Sports 和主营足球经营类游戏“《足球经理》系列”的 Sports Interactive），虽然的确不能被称为一个小型厂商，但他们的体育产业更多的是用在了健身俱乐部和体育用品这些实体经营之上，其具有影响力和代表性的体育游戏只有《胜

利十一人》《实况力量棒球》和《职业棒球之魂》几大系列，后两者的知名度和普及度远远比不上《实况》。随着Konami的年年亏损，2009年开始更是陷入前所未有的危机中，其利润下降了94%，直接波及了旗下的各个游戏开发项目，因此在《实况2010》开始，已经无法压制《FIFA》的强力攻势，这才是如今《实况》呈衰落之势的关键。难关仍在继续，他们大幅裁减了欧洲总部的人员，并且将欧洲总部从德国的法兰克福搬到了英国温莎，从而享受英国的减税政策以降低成本。

强烈的财务反差在大潮流的扩张中得以体现，在《FIFA》大举进军移动平台，质量越来越高，并且在《FIFA14》上架两个月之后下载量已经超过2600万次的时候，《实况足球》却只能在2010至2012年间推出三个折戟沉沙的版本后悻悻然暂别了手游平台，虽然有成立了奥兰治县游戏工作室(Orange County development studio)这样的手游项目组，但并非专注于“《实况》系列”的拓展，也难以架空做一款足以抗衡《FIFA》的足球游戏。

Konami所做的足球手游中，比较广为人知的是近期由网易运营大陆版并大肆宣传的《实况俱乐部》，游戏内容和一般的卡牌集换游戏有很多的相似之处，并非Konami匠心独运、独辟蹊径之作。说实在，游戏的画面和创意并不算得上新颖，UI和系统甚至说得上粗糙，但这一次Konami并非独立承担运营，它在各市场地区找来了有影响力的运营商，在中国地区，凭借着世界杯周期的热浪，加上网易良好的营销运作模式以及烧钱请来的涵盖多位巨星的伴玩团的号召力(代言人是令传控战术盛极一时，创造了巴萨“梦三王朝”的主帅瓜迪奥拉)，成功吸引了很多大陆玩家为其大撒金钱，恰恰再次印证了金钱之于游戏的重要意义。





内购治标不治本
增强体验才是新思路

尽管以一年的时间和玩家的热情作为“学费”，代价似乎有点大，但是矢志逆袭的Konami为了留住玩家，可谓极尽所能，但在传闻中的《实况》最新作里，微交易的加入却引起轩然大波。

微交易/内购作为移动平台和免费游戏一种重要的收益形式，随着手游的兴起而走到了主流行列，有很多游戏业界的有识之士都曾经说过，次世代的主机游戏也难以逃出内购的魔影。这种论调很快就有了《崛起 罗马之子》、《杀手学堂》和《乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗》等一批试行者，厂商在不破坏游戏平衡，不破坏游戏主线内容，不使之成为必不可少的部分的前提下，变着法子建立微交易模式。最简单的是明确告知只有花钱才能解锁人物、车辆，更为深度的则是能让单人模式更加容易通关。这种类似于网游内购的做法如今也被Konami借用，而他们认为此举是在造福比较忙碌的玩家。没有时间游戏的玩家，可以通过购买游戏点来购买你想要的球员。在目不暇接的游戏世界里，并不是所有玩家都愿意从穷的叮当响的俱乐部开始一个个收集巨星，微交易很能迎合某些因为要工作而无法长时间游戏，却又渴望能够驾驭巨星构建超级阵容的玩家的需要。而另一方面，Konami也能从中低成本地回收开发资金，而且也不会因此而彻底改变游戏的强弱平衡，双方可谓是各取所需。

当然，会在此上花费的人也不会占大多数，为了留住玩家，Konami还需要做更多的功夫增强各种体验，弥补之前过失。令人庆幸的是他们也做出了努力。

尽管在欧美地区已经完全失去了位置，但是在亚洲和南美洲《实况》依旧有着庞大的市场，尤其是在中国，虽然很多人未必在玩正版，但配合着9月份Xbox One正式登陆中国的利好消息，《实况2015》作为同时期发售的作品，Konami应该会为中国这一片广阔的潜在市场做出积极的动作。

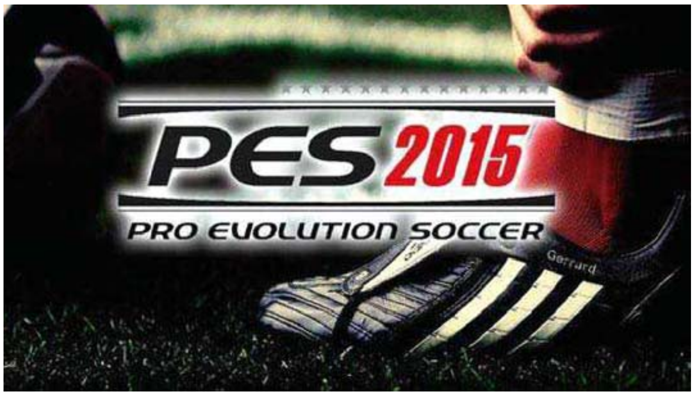
自从2003年《实况7》开始，一个同人性质的解说声音出现在广大国内玩家耳边，以其敏捷逗趣的解说风格和母语的亲切感拉近了《实况》与玩家的距离，伴随大家走过了十年的美好时光。这个人是大家所熟知的央视体育解说王涛。据其本人透露，Konami主动接触他，打算由其为官方中文版提供解说，而在之前的《实况俱乐部》的大陆版中，王涛就已经担任解说配音。从来“官逼同死”的事件屡见不鲜，但官方收编同人这事并不常见。如今有了官方的技术支持，王涛自然能提高解说和游戏的契合度，比起系列中耳熟能详的John Champion和Jim Becklin更加亲切和生动。

在英国设立工作地点也方便了Konami与英超官方的沟通，使得《实况2015》重新获得了英超授权，终于再次告别了那些令人哭笑不得的名字和造型，某种程度上推进了真实性的改进；在画面上，有了授权和充分时间的调试，Konami终于将FOX引擎的功能吃透，视觉效果的改善将非常强烈，在前作《实况足球2014》中被取消了的雨天模式也终于将重见天日，并且还加入了雷雨天模式，玩家的操作将会受到球场积水的影响。基于玩家们的强烈反馈，本作会设计一个更直接的操控方式，射门基础将会重新制作，方向和球的力量将会得到重新修正，几乎是《实况2013》的改良版，但是依旧保留了很好的流畅感。

新的模式下有在线和离线游玩两种模式，终于可以告别那麻烦的“正在建立通讯”界面，这使得游戏的试玩版在今年E3上获得了很好的评价。

我们的实况巨人能否在2015成功扳回一城呢？鉴于如今《FIFA》的强势，难度不小。但因为目前本作在E3上提供试玩版本的良好评价，《实况2015》还是值得让我们这些对其充满感情的玩家继续充满期待。

文：非同　编：稀饭



● 游戏文化 GAMES CULTURE

自由谈

期待逆袭的“实况”巨人

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn



插图：木仙

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

★不知不觉，时间已经进入到8月了，要说这个月份最重要的游戏界大事是什么，肯定就是德国的科隆展了。这几年TGS向手游方向倾斜得很厉害，加上日厂的家用机游戏无论是质量还是产量都有下降的趋势，所以要说一年里还有哪个展会能够如同E3那样干货十足，绝对就是科隆展。本期特企里稀饭会和大家科普一下这个展会的辉煌史，而在下一期的特刊当中，我们还会派小编前往科隆展进行采访哦，敬请大家期待。

★另外一个“喜讯”就是，本期会有一位“新”小编登场（误），他有着UCG历史上最为霸气，又最为萌力十足的小编名字（大误），而且经常为了订游戏而一掷千金（这个部分是真的，但订的不只是游戏），它（对，就是它）的名字就是!!! ——请看本期四格漫画，你们就懂了。

★最后要提醒一下还在享受暑假的读者，UCG的购书暑期福利还在继续进行中，如果学生党读者们在家中不方便买书，或者有的读者本身所住的地区购买UCG并不便利，那么就赶紧试试这项福利吧，如果反应热烈，我们也可以考虑在日后继续推出这样的福利哦！

Email 淡定。奢华：总结下上半年，我把一个同学带入了掌机的坑，这家伙每次在我买完杂志的时候都会跑过来和我一起看完光盘里的内容，不过学生党的我们多半是在感叹这游戏多么多么的牛逼然后感受下近期的电影有什么上映…不过他说他会入3DS，求UCG保佑让他速速入坑！

我在上半年也关注了UCG微信号，基本每天都会看看UCG发的消息，所以这个微信还请多多加油，相信会有很多机友也和我一样不看杂志的时间里就看它获得游戏机的信息。

亲，你应该让他也加入买杂志的大军才对呀！或者推荐他去买《掌机王SP》。另外网络视频我们现在是很重视的，不一定非要看碟，你们可以看看封二介绍的地址，让他去体会一下。至于微信，很快我们的服务号也要开了，敬请期待！

Email 296523440：349期光盘上的内容还是很不错的，《马里奥赛车8》比赛时八老师坚持体感我猜测是否是八老师想减肥，于是我询问了宇宙人，得到的答复是“其实是没效的……”，那这么看来这是真的了，不知道八老师胖了多少？

其实也没重多少，10斤而已啦。

人家都说是“食欲之秋”，为的是给过冬囤积脂肪，八老师为啥你夏天就开启“储备粮模式”了呢？

你这么刺激我是没用的，你看我一副满不在乎的样子就知道10斤肉对我而言根本无所谓！

Email（╰_╯）#：那天下课我在一边看最新的 UCG，一边拿着赠品扇子扇风。一旁的同桌妹纸看着扇子《女神异闻录 Q 迷宫之影》的一面指着哪尼说道："这个人物是谁啊？萌萌哒的唉～"我看了一眼刚想和她说，突然后面一个基友用淡定的口吻说了一句："这个人物是打酱油的。"然后我就看见妹纸一脸的释然表情……

打酱油可以理解，只是为啥妹纸会是释然的表情呢！

难道你希望是"湿燃"的表情么？

湿燃是什么奇怪的表情啊？不过脑补一下，如果是妹纸来做的话好像还意外的挺带感。

喂，警察叔叔吗？这里有个变态……

微信 Silence：说说 350 期送的扇子吧，什么时候《女神异闻录》出了哪尼这个角色了？还有反面应该是《绯弹的亚里亚》里的理子吧，那看变态一样的眼神是闹哪样，这下凉到心里去了啊……

看来我应该和 Atlus 沟通沟通，出个角色 DLC 什么的？

醒醒吧，你就是照着人家作品里的角色整的容，小心引起版权纠纷哦。

所以我很明智的带了面具，整成啥样根本没人知道。

我插一句话，反面的妹纸其实是《英雄传说 闪之轨迹》里的亚丽莎。不过这么一说，她和理子却实有几分神似，只是画风完全不一样嘛！

这位读者你竟然不认得大传说里的角色，秋沙雨大大分分钟教你做人。

才不会！而且此传说非彼传说，神烦！

Email call me 上帝：下次哪尼选手再发音游视频时，强烈建议将他的手法录下来一并发出。看他玩《初音未来 女歌手计划 f2》的手法太震撼了！

好，这个月底他玩《LoveLive！》的时候就录下来！

这种视频，正常人谁会愿意看我的手啊！

编辑部 游戏风向标



为啥我的孩子们和我长得一点也不像！

——费尽心思捏了半天《跨过我的尸体前进吧 2》初代当主的哪尼，到头来却发现根本就是浪费时间，后代们完全传承不到长相上的优秀基因。

朋友，你玩过《恶魔城 腋下夜想曲》吗？

——自从河马同学无意中将游戏名字打成《腋下降生》之后，这个略显猥琐的梗就在编辑部的男编辑间流传开来。

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

史克威尔·艾尼克斯公司近日公布了其财年第一季度报表，在《最终幻想 X Ⅳ》和《勇者斗恶龙 X》两大热门网游的支持下，去年的盈利高达 48.5 亿日元，这对于曾经连续数年赤字的 SE 来说不可不说是个振奋人心的利好消息。当然啦，此新闻一出也立刻在编辑部内引发了热烈的讨（tu）论（cao）……

既然赚钱了能不能把《FF15》做完啊？

但我觉得这会坚定 SE 做网游的决心。

《FF15》吗？可以作为孩子的启蒙游戏。

《FF15》不是个讲述基情的故事么，这样真的好吗 www？

不过我觉得 SE 应该不会再拖了，因为《FF15》要不出的话，《FF16》就没有了。

我觉得⑧老师说的很有道理。

可以先出《FF16》啊！

出《FF16》之前，可以把《FF1》到《FF15》再复刻一遍，所以不急。

第二天 SE 就宣布把《FF15》改名成《FF20》，可以继续拖 10 年。

这招也是强。

《FFV13》拖了 8 年变成《FF15》，如果是《FF20》的话，可以再拖 40 年，那年我 76 岁。

还是写封遗嘱拜托子孙后代把游戏烧给我吧。

《FF15》发售日，家祭无忘告乃翁。

Email TV 游戏忠实玩家：相信小编早就知道，9 月份微软 Xbox One 行货主机就将在中国大陆发售了，京东和苏宁也开启了预定，同时港版 Xbox One 也定在 9 月份发售，因此，个人认为国庆节前出版第一期 Xbox One 专辑将是最合适的时机。一来，可以为大家评测一下行货主机和港版主机的情况，二来，随着国行和港版的发售，微软三款独占大作：《极限竞速 5》、《泰坦天降》和《丧尸围城 3》的中文版（至少是繁体中文版）也肯定会登场，我想到时候将是各位玩家大量购机的时刻，而游戏也肯定是玩中文版的，攻略自然需要中文版。既然是第一期，我想可以缩减攻略的篇幅，攻略部分只要做独占游戏加超级大作即可，而大量的篇幅应该留给 Xbox One 的系统评测和实际体验，还有国行自带应用的介绍。我想，Xbox One 在国内的前景将很大程度上取决于小编制作的首期 Xbox One 专辑！

这位读者你好，其实我们早已经有制作《Xbox One 专辑》的相关计划，此前计划搁置的原因无非是中文版系统迟迟未能解锁，使得 Xbox One 从根本上在国内遇冷，随着 Xbox One 8 月系统更新解锁简繁中文语言，加上国行以及港行的推动，我们已没有任何继续等待的理由。关于专辑的内容我们已有了相关的想法，在这里也感谢你提出的宝贵建议，也请你继续留意我们的杂志，获取第一手书刊上市资讯！

Email AEON：关于 350 期的内容，个人感觉还是很丰富的，主打的几个攻略还是很实用的，不过最想看到的还是闪轨的中文版攻略。之前在 PSV 专辑上有过日文版的，不过现在大部分人在通中文版，感觉还是最好能有个中文版攻略。

恭喜这位预言帝成功预言了本期的中文游戏攻略内容，本期放出了《闪之轨迹》中文版的全委托、全核心回路和全笔记收集攻略，各位入手了中文版《闪轨》的读者可别错过了。顺便抱怨一下《闪轨》没有一键 Skip 大段剧情的功能，这次玩二周目我觉得我的 × 键受尽折磨……无论是因为跳剧情还是因为钓鱼。

浙江湖州第二届UCG天下聚会

本期活动由 UCG 杂志社、天下聚会与湖州浙北购物中心主办，星之海洋电玩、三倍速模玩社、湖州 TVGame 玩家联盟协办。

活动主要内容是：

1、机动战士高达 EXVS FB（PS3 平台）1VS1 挑战赛 / 达人玩家表演赛
2、口袋妖怪 XY（3DS 平台）双打冠军赛
3、马里奥赛车 7 趣味竞速赛（3DS 平台）
4、实况足球 2014 表演交流赛（PS3 平台）
5、提供次时代主机游戏试玩

活动日期：8 月 16-17 日（双休日）
活动时间：早上 10:30- 下午 4:30
活动参与方式：

1、仅参加聚会的玩家直接到现场签到即可
1、同时欢迎掌机游戏玩家现场交流联机
3、报名比赛的玩家请到星之海洋电玩店登记
（收取 15 元 / 人的报名费，截止时间为 8 月 15 日下午 8 点）

活动 QQ 群：129385640

以玩会友，集聚浙北，奖品丰富，尽显狂欢。



Email Mr. 慕容凌天：您好，我是UCG从小到大的忠实粉丝，也是一名游戏超级热爱者，同时也是一名游戏动作设计师，我很喜欢UCG，UCG多年以来陪伴着我度过了一个又一个E3展，度过了一个又一个让人热血，感动，恐怖的游戏作品。在小的时候我有一个梦想就是希望能让游戏陪伴我一辈子，从小到大很多人都觉得我玩游戏就是在毁掉自己的人生，可是我不这么认为，游戏给了我一个世界，给了我一个信念，他让我能坚持到现在，也支撑我走上了制作游戏的道路，虽然我才刚刚入行一年不到，但是发现了很多的事情与我当初想的完全不一样，刚涉及到制作游戏的时候我认为做游戏的人都会很喜欢游戏热爱游戏并且理解游戏，但是渐渐的这个想法慢慢的变成了灰色的，许多人都觉得游戏是一个被利用赚钱的工具，一个个偏离轨道的想法让我对这个行业充满了失望，不过我的信念却丝毫没有减弱，我渐渐的决定我一定要亲自做一款真正的不会愧对于游戏意义的游戏，我一定会让人认同。

在刚接触UCG的时候我就爱上了这本书，在现实中的我根本没有能理解我的人存在，每个人似乎都在嘲笑我的想法嘲笑我的理想，但是UCG给了我很大的信念与决心，让我找到了可以理解我的地方，每次阅读UCG的时候仿佛进到了另外一个世界，我可以有那么多的小伙伴和我拥有一样的爱好一样的想法，我们的共同话题可以一起聊到天亮，渐渐的我发现越来越希望能与众位小编一同工作，不想再像行尸走肉一样的漫无目的的工作，而是要在一个自己真正喜爱可以献出一切的地方工作，所以在这里我希望能咨询一下UCG，如果想加入UCG进行工作需要什么样子的条件，我相信只要是我决定的事情，只要是我喜欢的行业，我绝对能付出一切，所以希望前辈们可以略微指点一二，在下感激不尽！永远不要放弃希望，永远不要屈服现实，决定了的事就拼了命的把他办到，要问为什么？因为这是作为一个男人应有的尊严！

看到这位读者发来的洋洋洒洒的一封长信，感触颇多。我相信很多玩家都和慕容凌天一样胸怀同样的志向，都渴望着未来能为中国游戏事业贡献自己的一份力量，但在真正入行之后却会发现理想和现实的巨大落差，从而对这个行业彻底失望。有句话我曾经对很多玩家都说过，会玩游戏≠会做游戏，玩游戏是个单纯享受的过程，无论你玩过多少游戏，你对游戏的认知也是建立在别人完成品的基础之上。而制作一款游戏，则是从无到有的创作过程，这其中所要面临的考验与挫折也远远比单纯做个玩家要多得多，有时为了项目能进行下去也必须要做出很多违背心愿的妥协，这些都是无可奈何的抉择。其实那些国外游戏大厂同样也会面临类似的问题，只不过在国外电视游戏的环境相对成熟，自然也会应运而生一些佳作。

至于你询问的来UCG工作的条件，可以先从阳光学员做起。但我个人觉得UCG的工作与你的志向相差甚远，你的志向是制作一款出色的游戏，但UCG的工作则是以资讯整合、游戏攻略制作为主。如果你仍励志于游戏开发的话，我建议你可以参考一下349期的《国内游戏业入门指南》一文，相信一定会对你有所帮助的。

Email Trmb：话说我虽然有3DS，但由于视力问题，我已经近视500多度了，目测现在还要深，所以比较少玩游戏，除了《怪物猎人》，我实在不是很喜欢其它，对对，还有《闪乱神乐》（比较期待）。问一下编辑们，你们是怎么协调游戏和眼睛疲劳问题，因为我心中还是想圆我的游戏梦，但视力让我比较着急。而且我还想再入PSV，但也由于视力和父母，所以在犹豫中。

这个只能靠自己注意了，我自己也差不多近视三百度。有时候为了赶攻略，全天对着电脑是常有的事情，因此也落下了干眼症的毛病。不过对于一般的玩家，我建议还是要劳逸结合！挑选适合自己的眼药水，看一个小时左右就要转移一下注意力，看看其他东西。游戏虽好，可要注意休息哟！

我觉得还是看人，像我的视力一直都没问题！妥妥的！

话虽这么说啦，多留心总是好的！

Email zero's aria：期待已久的关于《热情传说》的情报又出来了！虽然早已得知但看到整整5页的内容心里还是很激动。不过不知秋沙雨姐姐和某只音游狗看到视频里那位半裸大叔拿枪对着太阳穴的时候，有没有一种大喊“persona！”冲动？另外我很想吐槽一句，里昂少爷，你是不是走错片了？怎么变成帅气的女孩子到《东京食尸鬼》里去了？（虽然和《P3》的结成理也很像的）

原本看着图时是挺有Persona既视感的但是听到扎比达的声音时我瞬间就有种他下一秒会召唤出青眼白龙的穿越感。

半裸男的Persona谁有要看的欲望啊？

说不定能够召唤出一个全裸围巾的Kaito。

借用秋沙雨的口头禅喊一下：やめてくれ! やめてくれ!

大河马

插图：K.LL



Email T-yang：我问我朋友借了一张《暗魂献祭 三角势力》，而且还是中文版的，想跟网上的人玩但是却要我联机码！我用的是日服，不知怎么办才好，是不是不能网联啊？而且我想上网买联机码都不行，弹出一大行日文，根本连不上去！PSN 商店倒是能连上。希望小编们能帮帮忙！

告诉你一个悲伤的消息，日服如果玩《暗魂献祭 三角势力》中文版是无法联机的，就算你到日服 PSN 商店买了日文版的联机码，中文版都是不通用的。所以……你可以毫不犹豫地把你的朋友献祭掉了。

微信 RickChan：请问各位小编有没有想过《GTA V》拍成真人电影的话，应该找哪些明星去演绎游戏中的角色？我第一个想到的就是吉米迪圣塔，找乔纳希尔简直就是绝配，无论外形和气质，根本没有第二人选。剩下角色就请小编帮忙配对下。

其实《GTA V》都是有人物原型的，配音也是他们配的，要是他们有兴趣，可以直接去电影版秀一把嘛，反正他们都是道上混过的，到时候绝对本色演出啊。

听着感觉也还靠谱，而且林赛·罗韩不是说要告 RockStar 盗用她形象么，干脆让她去电影版里演一把算了。

继续演任务里的小角色估计她不干吧？

那简单，让她染个金发然后演麦可的女儿崔西，除了年纪稍微大点那股欧美绿茶婊的味道简直不能再像啊。

虽然觉得好黑，但好像没法否认的样子……

微信 小峰：350 期到手意味着我已经买了 50 期！上半年的回忆可是一辈子难忘。在奋力拼高考的日子里偶尔放（bu）松（xiang）心（xue）情（xi）会拿出抽屉里的《游戏机实用技术》，抽屉里有多少本就意味着我有多久没回家，最多的时候是 5 本，那么我有 2 个半月没回家。最记得的是周末留校用台式电脑看碟的日子！那时候时不时有老师巡逻，让我们练就了顺风耳一点小动静就关投影，虽然我买了 50 本但是一台游戏机都没有……以前一直默默地玩着 PSP 上的《怪物猎人》，但自从 PSP 走了之后就很少玩了。

小游作为 UCG 超过十年的读者，在一开始的三年间也是几乎没有游戏主机的。除了很早就购买的 GBA 外，其他时间都是通过 UCG 来了解游戏界的大事小情。其实现在回过头来看，当年抱着杂志流口水的日子确实令人怀念，这份情感相信一路走过来的油炒饭们都能深有体会吧。

猛拍一砖

Email 流星 P：我知道最近游戏都喜欢枪战游戏，但可能八老师最近受此影响，上脑了，把 350 期杂志的第 7 页《恶魔城 暗影之王 2》的游戏类型等变成“枪战射击、多人联机、家庭休闲”。估计是跟下面的 PVZ2 搞在一起了。

的确如您所说 orz，而且悲剧的是，这个错误我在校稿时是有发现的，但改稿时却忘了修改，简直就是 NO ZUO NO DIE 的经典案例。

Email Lolling_Chris：今天去看了 CHINAJOY。看了这么多年 E3 的 UCG 报道和视频，首次看到那两个标志出现在自己国家的游戏展上还是蛮激动的。索尼和微软展台的位置还是一样面对面打擂台，逛下来发现微软要准备充分得多，不仅游戏种类多，试玩的机子也比索尼多很多（光《泰坦天降》就 10 台 Xbox One 了），索尼展区游戏数得过来的就几款，独占的只有《knack》、《无名英雄 再来者》也没来，可能也是因为索尼是 PS4、PSV、PSV TV 都有的关系吧，不像微软只有 Xbox One。

但是今晚回来刷了刷微博后发现，Xbox One 的很多东西还很模糊，虽然定价确定了，锁区、live 账号问题、游戏碟价格具体是多少、和谐的问题，都没有明确给出来，搞得很不干脆的样子。这才明白索尼原来是拿微软当小白鼠啊！不过有利有弊，也有可能被微软抢先一步夺走一大块市场份额。

最后，一直不明白的是，任天堂这家伙哪去了？那么有优势的游戏与中国大陆这块大市场，居然还没动作，发个神游版就不管啦？

微软其实已经在政策不明晰上吃过一次亏了，没想到这一次又来这么一出，在发布会刚过去的那几个小时里面各种锁区和不锁区的传闻满天飞，不过话要说回来，国行 Xbox One 目标用户就没把核心玩家放在一个很优先的位置上，所以这些事情没拿出来讲，也是想避免一般的用户听得半懂不懂还引起误会吧。

不过起码国行在发布会上公布的游戏阵容还是很有看点的，尤其是育碧发力够猛的，《刺客信条 大革命》、《看门狗》、《全境封锁》和《特技摩托 融合》等等作品几乎全线出击，虽然不知道审核过程中会不会有变化，但至少这态度就让人敬佩啊。

反正现阶段微软就是试水，虽然我个人是不太看好这种本土化策略，不过起码对于非核心用户来说还是有吸引力的，而相比起来原本定位是更纯粹的游戏机的 PS4 进来内地市场之后要怎么“进化”还是个问题，微软走过的路还未必适合跟着走呢。

有人提到老任？聪哥是稳健派，现在任天堂也是要内部巩固再寻求外部发展，进入中国应该还是存在于任天堂的时间表中的，但是应该不会是在短时间内公布就是了。

Email 那啥啊：我和我一机油合用一个 PSN 账号，感觉省钱又方便，奖杯数也是不科学的快速增加。但是，这样搞会不会有什么问题？

如果只是你们两人使用的话基本上没有问题。但假如以后你们要玩同一款游戏联机，那么同一个账号是无法让你们两人同时进行联机的，所以以后难免会造成各种不便。

炎夏畅游编辑部
——暑期特刊福利活动大直击

炎炎夏日正好碰上暑假时光，UCG 为了回馈读者们，特地在 7 月末举行了一次暑期特刊特别活动，邀请三位读者来到了编辑部参观，与小编们共享午餐，并且试玩了 PS4、Xbox One 和 Wii U 三台次世代主机，也对杂志发展提出了宝贵意见。下面让我们来看看活动的精彩内容吧。

三位幸运读者



罗子卿

目前正在上大学的罗子卿童鞋是一位忠实的 Xbox 系主机饭，最喜欢的游戏系列是《光环》，所以当天也穿了一件《光环 4》官方 T 恤，和无双总帅纱迦华丽地撞衫了～



王锐

王锐读者自称是游戏领域的杂食动物，目前本世代主机 PS3 和 X360 双制霸，而且也在筹备次世代双制霸当中，简直是壕不可挡啊！



彭子唐

彭子唐也是学生党，不过似乎因为家里管得比较严，所以还没有进入主机时代，仍然在忠实地用 PSP 过着自己的游戏人生，在三台次世代主机中对 Wii U 情有独钟。

次世代主机试玩实况

为了让读者大人们玩个尽兴，这次小编们让三台次世代主机轮番上阵，三位读者们在 PS4 上尝试了一下独占大作《无名英雄 再来者》和《杀戮地带 暗影坠落》，在 Xbox One 上尝试了“改无可改”的《极限竞速 5》和代表着 FPS 新方向的《泰坦天降》，但要说最受欢迎的，肯定还是能够同乐一堂的 Wii U 大作《马里奥赛车 8》。



▲虽然三位读者都在驾驶卡丁车方面颇有天分，不过最后还是被经验丰富的时雨碾压了，以四场比赛全部第一的成绩夺得冠军，为了谴责这种欺负读者大人的行为，最后三位读者的晚饭由时雨包办了。

那为啥最后掏钱的会是我！

草民岂敢与老板比壕啊！



■三位读者们正在专注地观看《无名英雄 再来者》的剧情，感受故事中主角兄弟俩浓浓的“基情”。

戴厄辛，你还记得当年西雅图河畔的哥哥么～）

饭老板你怎么就把那么感人的场面给活活毁了！

稀饭啊，不是我说你，你这签名实在是……）

我每天写的字平均起来还不到一个啊，下次我能用键盘签不……



▲罗子卿读者事后还在微博上晒出他得到了小编签名杂志。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品







大奖：《塞尔达传说 众神的三角力量2》海报1张
各类主机专辑8本

346 期奖品

大奖
超级马里奥趣味积木人偶一个
各类主机专辑 10 本

大奖得主：

孙冬晨　天津市

主机专辑得主：

1138063875@qq.com	D 调的 HUA 丽
chu825014@hotmail.com	楚伟国
1584962811@qq.com	邪龙锁天
2458706859@qq.com	DeathCLutch
476933361@qq.com	ArcadiA_Zero
shaowensg@163.com	Lolling_Chris
1007967098@qq.com	cool bad 兔
liangruijian@126.com	liangruijian
469761962@qq.com	傻子加呆瓜
1079480884@qq.com	黑翼騎士

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你觉得本期对 ACGHK 的报道有什么样的感想？
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2014 年 8 月 17 日，以发件日为准。

本期问题

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：



邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏·人》第 51 辑，定价 18 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元，第 21 辑、第 22 辑、第 24 辑、第 25 辑，定价 35 元。《PS3 专辑》第 24 辑、第 25 辑、第 26 辑，定价 35 元。《PS4 专辑》第 2 辑，定价 35 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、273 ～ 275、287、288、293 ～ 296、302 期，定价 12 元 / 期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期，定价 15 元。总第 137・138、207、267・268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277、301、303、311 期，定价 18 元 / 期。
总第 313、337、351 期，定价 14 元 / 期。总第 334、346 期特刊，定价 19.8 元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》：第 96、104 ～ 107、109 ～ 111、113 ～ 115、131、133、158 辑，定价 9.8 元；160、171、178、183 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、187 辑，定价 16 元。203 ～ 206，定价 18 元。216、219 辑，定价 14 元。217、218、223 辑，定价 19.8 元；《口袋玩家》：28、38、42 ～ 46、54、55 辑，定价 16 元。第 62 ～ 64、75 ～ 78 辑，定价 18 元。
《3DS 专辑》：Vol.6；Vol.8，定价 35.00 元。《PSV 专辑》：Vol.8；Vol.9；Vol.10，定价 35 元。《PSV 宝典》：定价 28 元。《PSP 专辑》：Vol.3，定价 25 元；Vol.6：定价 28 元；Vol.14 定价 32 元。《NDS 专辑》：Vol.2，定价 25 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。《口袋妖怪 2014 完全大图鉴》，定价 68 元。
《怪物猎人狩猎志》：Vol.6，定价 12.00 元；Vol.11、13，定价 18.00 元。《怪物猎人 4》狩猎攻略本：定价 45 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码：730010
电话：0931-8663118
Email：acgbook@163.com



《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《街头霸王幻彩珍藏》，定价 25 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4，定价 9.8 元 / 辑；《模魂志》第 63、67 期，定价 18 元 / 期；第 77、79、84–87、93 期，定价 22 元 / 期；第 89 期特刊，定价 28 元 / 期。

小编寄语

努力工作,拼命玩!

宇宙人

本期个人签名
锻炼要坚持!

☆趁着"暑假"期间去了一趟香港动漫电玩节,果然对阿宅来说夏天最佳活动还是去跑漫展啊。特别是三上真司过来更加要去膜拜一下,采访三上的时候最让我深刻的就是他说的一句"我只做我想做的游戏",这句话真的非常值得很多同行,或者有意加入这一行的人学习。同日还采访了《自由战争》的三位制作人,我主要就针对 AI 和联机补丁这点提了几个比较尖锐的问题,不过全都被他们华丽地糊弄过去了,实在佩服。

☆电视上见过不少"Call 白车"的场面,但现实真没机会见识过——于是这次有幸在某个因为晕车而引发肠胃炎的家伙的带领下坐了一趟白车(你问这什么逻辑?我只能说这是事实)。除了发车有点慢,空调有点冷,以及行驶起来对晕车病人一点都不友善之外,基本让人满意。服务态度也很好,特别是打点滴用的针结构看上去专(fu)业(za)得我都懒得去描述,于是我这个没见过世面的人又长了一次见识。不过后来看了一下医院的收费表,内地居民挂号费竟然是香港居民的 10 倍以上,住院费更"肾"!简直令人发指。

★另外逛漫展还有一件让我在意的事就是,"祖国货"手办什么时候也光明正大地跑到香港去卖了?一些国内的参展商去卖原创的动漫小玩意还说得过去(哪怕比 X 宝贵几倍),但跟人家正版参展商隔着几个摊位卖"祖国货",我只能说你们也太丢脸了。不过有趣的是,第二天晚上看 TVB 的《晚间新闻》报道有不少游客因为买到山寨货而报警,并已有海关介入并处理……

稀饭

本期个人签名
最近的手游最爱是《Cross Me》,逻辑拼图还是很赞的。

【游】最近在游泳上的新纪录是达成了 4×500 的游泳长度新纪录,因为游的是长度 50 米的标准池,一个来回就是 100 米,所以达成一次 500 米就必须要有 5 个来回。总体来说,除了最后一次 500 米有点吃力外,其余三次游得还是很爽的。不过必须吐槽一句夏天一到一堆人站在标准泳池里挡着泳道戏水是种什么心态,想玩麻烦去水上乐园啊大哥大姐们。

【剧】努力挣扎着看了三集新概念吸血鬼片《嗜血菌株》(The Strain),有弃追的冲动,不是因为拍得烂,而是拍得太好太真实,没事就爆几个巨恐怖的场面冲击我心灵防线,哥的一颗玻璃心都快被吓成玻璃渣了,但又忍不住还要看这是怎么回事呢。

【书】终于,我把满书柜的新书中的又一本拆开了,这次读的是蒸汽朋克的启蒙之作《差分机》,估计之后在坐飞机的途中以细细地读一下。

【画】其实早在 2013 年我就看过汉化版的《东京食尸鬼》的漫画,听说最近改编动画之后才大红大紫,不得不感叹虽然日本漫画受众面那广,但就算是在本土也还是需动画化才能广泛深入到宅民中啊。



胜负师

本期个人签名
支持索饭使用新口号:无索不玩

【铂】老婆送儿子回老家过暑假,我获得了十天"重回单身"的奖励,于是连着三天通宵打游戏,第四天便觉得这种"大孩子"的举动实在不可取。老婆每天的作息提醒其实就是一种日常的关心,突然消失时你才会发现这些关心的可贵之处。

【金】大约一个月前,ACG 工作室的设计师找到我,说想做一些 T 恤之类的游戏周边,并一口气给我们看了二十多个设计方案,都还比较有趣。目前 UCG 将作为这批周边的指定宣传平台,届时请各位玩家多多关注。

【银】问大触哪尼借了个初音控制器想练练,结果装 13 夹败,原因是控制台的键程比手柄按键要长,每个按键的节奏都要提前几帧,极不适应,HARD 难度都踉踉跄跄,看哪尼各种全连好想掰盘。音游玩家既要有天赋,又得要刻苦,"音游狗"这样的称呼是不是调侃得有点过了呢?

【铜】一位朋友的妹子不算是玩家,但《大神》《最后生还者》这类游戏会静静在一边看,偶尔也会帮他打一些刷刷刷的游戏。我说你运气真好,妹子支持你的爱好,他说支持或反对的应该都是少数吧,中立状态的才是大多数。真的是这样吗?想问问各位的伴侣对您的爱好都持什么态度?

秋沙雨

本期个人签名
眼一闭牙一咬,9 月 25 日的预购目标全到手。

●7 月末的《传说》生放送终于在众望所盼之中公布了实机游戏画面,因为考虑到使用半无缝进入战斗场景的原因所以地图做得很大,在演示影像里看着史雷在地图上吃力地奔跑我也感到特别着急,这时候要是有《无尽传说 2》的 R2 键加速跑机能就好了。还有就是不知道是不是为了让玩家们看得更清楚的原因,战斗时的镜头拉得很近,之前在游戏光环里放过的两个 PV 里战斗时的镜头和以往的作品都是差不多的距离,按照惯例的话玩家在游戏里是可以自己设置镜头的远近以及焦点位置,所以这点倒是不怎么需要担心。因为 8 月中旬日本有盂兰盆节,很多游戏杂志社与新闻网站都会放假,所以消息更新的时间就提早了一些,目前队伍全员的动画立绘也出来了,按照这个节奏来看《TOZ》在年内发售的可能性还是很大的——毕竟立绘都出来了。

○前不久《闪之轨迹Ⅱ》刚公开了新的 PV,配合 OP 来看简直是燃度满点,尤其是后半段克洛与黎恩的场面,画面与歌词的嵌合做得很出色,这个 PV 算是近年来 Falcom 的各作 PV 中完成度最高的。反复看了几次 PV 之后就忍不住去订了《闪之轨迹Ⅱ》,考虑到 DLC 的问题这次依然是订日版。之前没在里面买过 DLC,不过怀着个念想要是克洛归队的话就去买份私服来换着玩。

初心者

本期个人签名
巴哈邂逅 5 层各种坑过不去啦……

由于工作原因接触到了《ハマトラ》改编而来的游戏,小玉有起的原作漫画和新番动画我都没看,但至少原作的风格还是比较好接受的,可是这款游戏却严重刷新了我对烂 Game 的概念。

宣传语中写着今井秋芳监督,老实说他的另一款作品《魔都红色幽击队》就已经过于特立独行,让我难以接受。而这个改编游戏更是令人费解。整个游戏基本就只有一张大地图,里面的人物建模跟火柴人无异,不同的模型估计十个手指头就能数完,音乐就更少了。在路上跑时,你必定要小心翼翼,因为行人都会被撞到,做出同样的动作并发出鬼畜的惨叫,然后你会硬直半天……后来我又发现,这游戏非常需要攻略,否则在无法练级而又必须给角色喝果汁加点加技能的时候,你会被到处封闭的地图和毫无提示的合成界面逼得想要飞卡带。再后来我找到了游戏的优点——里面都是人气声优!——也许有空可以看看动画版。

哪尼

本期个人签名
《ALDNOAH ZERO》的音乐大神了。

◆在格斗游戏面前我就是一个十足的手残，每次想好好练一款格斗游戏（比如 MBAACC），最终都会发现自己没有这方面的天分（缺乏毅力？）。但是好多格斗游戏总是会加入我喜欢的角色，比如玛丽参战《P4U2》，炮姐也会在《电击文库 格斗巅峰》中登场，实在是令我心动不已。只不过要是买下来的话，毫无疑问又是三分钟热度的节奏，果然还是老老实实地做个观众吧 Orz。

◆因为要采访《俺尸 2》及《火影》新作制作人的关系，7 月 27 号和视频部的同事去了趟香港动漫电玩展，几场舞台活动参与下来感觉都很不错。尤其是《火影》的制作人户井田健一，直接就以卡卡西的装扮登场，一款游戏想要出彩，就需要这种疯狂又有爱的制作人！

◆截稿前传出索尼电视与小米盒子合作的消息，于是网上一大波人大呼小叫诸如信仰破灭啦云云，其中也有不少主机玩家。其实我觉着怪没意思的，且不说这合作不关游戏主机啥事，就算 PS4 国行版与小米合作也不是件坏事。虽然我对小米的硬件没啥好感，但它在互联网运作的思维，以及软件层面的用户体验上都很出色。只要最终能为玩家带来更好的体验就行，玩出信仰与优越感又是何必呢？

乐小游

本期个人签名
这雨敢不敢一次性下完。



◀改过之后别有一番风味。

【游戏】自从 7 月 29 日之后，我的时间就全部交给了《最后生还者 重制版》。虽然和 PS3 版相比，游戏在内容上的变化寥寥无几，但能在次世代主机上玩到画面如此精美的神作确实令人感动。单是新加的照相模式就已经消耗了我无数的时间，每次看到精彩的画面就忍不住来一张，配合丰富的改图功能乐趣性十足。

【电视剧】虽然国产电视剧一直都逃不开家庭伦理或者抗日这些俗套情节，但其中也不乏一些制作颇为用心的作品。前段时间小游就看了几集由陈赫等人主演的一部名为《爱情回来了》都市爱情剧，因为很喜欢看《爱情公寓》，所以爱屋及乌地试了一下。整体的素质蛮不错的，推荐给各位平时不太关注国内影视剧的朋友们，或许会给你带来意想不到的感受。

纱迦

本期个人签名
Xbox One 的中文系统终于要开放了！

·Xbox One 行货的详情终于公布，很多问题虽然已在预想之中，但真正看到的时候还是觉得很可惜。看到不少玩家感觉这种行货没什么意义，我想说的是游戏机能摆在京东国美这样的大商铺卖，本身就是一个巨大的进步。老实说，这么多年的水货市场虽然让国内玩家一直有得玩，但最终使得电视游戏群体越来越小。尽管国行有这样那样的问题，但一定能扩大电视游戏的群体。如果有大量新玩家的涌入，请不要把他们当小白来看待。另外也请继续支持电视游戏及其相关产业！

·截稿前《COD 幽灵》的最终 DLC 终于推出，灭绝模式迎来最后一章！老实说最早打这个模式时觉得很没意思，不过随着官方的不断改进，这个模式也越来越好玩。我是 X360 版和 Xbox One 版都开了坑，等于说要打两遍，不过现在搞得我还有点舍不得了。就是最终更新增加的 1000 颗牙的双职业技能实在坑爹，制作组是想让我们一直打到《COD 幽灵 2》出吗？说起来《COD 先进战争》不知会提供什么样的特别模式，希望科隆展上能有公布。我等着稀饭等科隆报道组的朗报！

·7 月底进行了一次体检，总体来说还算正常，不过上个月世界杯果然还是有影响的，身体明显处于亚健康状态，而且体型明显臃肿了一些。接下来只能注意饮食，然后多加强游泳来弥补了。身体好才是真的好，其他问题那都不是事儿！

八重樱

本期个人签名
FF14，电信一区，魔兽领域。

★上期杂志截稿后正好赶上《最终幻想 14》国服的二测开服，为了避免一测时那种“孤家寡人”的凄惨境况再度发生，我机智地拉了一群小伙伴们来一起玩耍，本来想得是很好，大家一起组队打任务刷副本，万万没想到这群没心没肺的家伙们练起级来那叫一个丧心病狂，我还在死磕第一个战斗职业时，人家三个战斗职业都练满了，甚至有人已经闲得去把 10 个生产职业都练到了 15 级……我简直不敢想像等到 8 月 25 日游戏正式公测时，这帮家伙又会疯成什么样子，而我与他们的差距也将越来越大，这和当初说好的完全不一样好吗！惟一的好处就是随时都有粗壮的大腿可以抱，可是我的主职业就是白魔导士，似乎也不太需要大腿，想到这里，我就忍不住桑心地哭了出来……

☆这两个月因为没啥自己特别感兴趣的游戏所以过得很是清闲，但马上好日子就要结束了，因为一进入 9 月，就开启了月月有游戏、月月玩不完的开关，《猎天使魔女 2》、《零 濡鸦之巫女》、《王国之心 2.5HD》、《中土 魔多暗影》、《小小大星球 3》，每个几十小时都是少不了的。哦，忘说了还有《MH4G》，但因为这作发售日和《KH 2.5HD》非常近，而我肯定要先玩后者，所以妥妥是要被狩猎小分队抛弃的节奏，一想到这里，我就又忍不住桑心地哭了出来……

伽蓝

本期个人签名
烧烤撸串吃到想吐……

在与同事的单手柄双打的基情配合下，终于搞定了恶心的《看门狗》喝酒成就，《泰坦天降》第二个 DLC Frontier's Edge 也已经打全，至此 Xbox One 打的 7 个游戏都已经全成就了，加上 X360 一些开了还没有时间打的游戏，总完成率也正往 100% 靠，希望这种“完美”能够保持下去吧。



在上一期的小编寄语中提到了想要重涂《变形金刚 4》V 级钢锁玩具，这一期抽空把这事给实行了。由于自己技术有限，以前只有喷涂模型的经验，加上当天湿度高使得喷笔有点喷水，成品还是有些让我不满意的瑕疵，但模型和玩具嘛，玩得开心就是了，最后看见成品还是颇有满足感的，随手拍了一张站尸照，和大家分享一下。

时雨

本期个人签名
生活嘛，慢慢去做就好了。

【FF14】最近趁着空闲的时间试了下 FF14 的内测，亮点不少，比如职业众多可以自由转换、优秀的副本设计以及丰富的系统要素。但或许是网游的缘故吧，基本的任务构成就是到某地继续发展主线任务，周围一堆支线等待完成。完成之后跑到下个地方去重复以上过程。而副本也是各种重复地刷刷刷，棹棹棹的过程，玩多了很容易觉得累觉不爱。还有一点最厌烦的是，组野队经常会出现配合糟糕的情况，于是各种“自古随机多神 T”、“DPS 不给力”、“奶你是不是睡着”等抱怨声就不绝于耳。玩个游戏而已，有没有那么累？

【动漫】新番虽多，对口味的寥寥可数。可能随着休闲时间的减少，现在更倾向于看一些不用太动脑的内容。于是最近看了下《月刊少女野崎君》，没想到一下子就停不下来。各种蛇精病情节层出不穷，实乃休闲的优良作品！

【体检】最近公司组织体检，原本担心会有一堆奇奇怪怪的毛病，不过结果出来一切都还好。不过医生建议都是：多吃蔬菜多运动。可是后来吃饭多在外面快餐解决，臣妾想吃菜吃不到啊！

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 2014.08.12-2014.12.11

■推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

育碧近日公布了很可能是本世代主机最后一款《刺客信条》游戏的《刺客信条 叛变》，玩家可以在本作中首次扮演圣堂骑士，以不一样的视角体验游戏的世界。而像《龙之世纪 宗教审判》以及《进化》等年末大作均有不同程度的延期，不过这也不失为一件好事，因为进入 8 月之后，各个类型的大作都如海啸般袭来，让小编不禁感叹时间太少啊！

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
12 日	崛起 3 泰坦诸王	Risen 3: Titan Lords	Deep Silver	角色扮演	美版
19 日	暗黑破坏神 3 终极邪恶版	Diablo III: Ultimate Evil Edition	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
19 日	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA	动作射击	美版
26 日	麦登 NFL 15	Madden NFL 15	EA	体育	美版
28 日	女神异闻录 4 究极无敌背桥摔	ペルソナ4ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド	Atlus	格斗	日版
28 日	女神骑士团 炎	カラドリウス ブレイズ	MOSS	射击	日版
28 日	超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 F 终焉的棺木	スーパーロボット大战 OG サーガ 魔装机神 F COFFIN OF THE END	BNGI	策略角色扮演	日版
2014 年 9 月					
5 日	福尔摩斯的罪与罚	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	Focus Home Interactive	动作冒险	美版
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
11 日	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットストーム レボリューション	BNGI	动作	中文版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 II	英雄传说 闪の轨迹 II	Falcom	角色扮演	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 II	英雄传说 闪之轨迹 II	Falcom	角色扮演	中文版
25 日	神明与命运觉醒的交叉命题	神样と运命觉醒のクロステーゼ	日本一	角色扮演	日版
25 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
30 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
2014 年 10 月					
2 日	王国之心 2.5 最终混合版	キングダム ハーツ HD 2.5 リミックス	Square Enix	角色扮演	日版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre-Sequel	2K Games	角色扮演	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
15 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	中文版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
23 日	超级英雄世纪	スーパーヒーロージェネレーション	BNGI	策略角色扮演	日版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	美版
13 日	电击文库 格斗巅峰	电击文库 FIGHTING CLIMAX	SEGA	格斗	日版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
27 日	生化危机 重制版	BioHazard HD Remaster	Capcom	动作冒险	美版
11 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版
2014 年 12 月					
4 日	罪恶装备 Xrd SIGN	Guilty Gear Xrd –SIGN–	Arc System Works	格斗	日版
11 日	光明之响	シャイニング・レゾナンス	SEGA	角色扮演	日版
11 日	光明之响	光明之响	SEGA	角色扮演	中文版
2014 年年内					
冬季	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
19 日	暗黑破坏神 3 终极邪恶版	Diablo III: Ultimate Evil Edition	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
26 日	麦登 NFL 15	Madden NFL 15	EA	体育	美版
29 日	地铁 合集	Metro Redux	Deep Silver	主视角射击	美版
2014 年 9 月					
5 日	福尔摩斯的罪与罚	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	Focus Home Interactive	动作冒险	美版
4 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
18 日	欧米茄五重奏	オメガクインテット	Compile Heart	角色扮演	日版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	中文版
25 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
30 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	驾驶俱乐部	DRIVECLUB	SCE	竞速	美版
7 日	NBA Live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 年度版	The Walking Dead: A Telltale Games Series – Game of the Year Edition	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
15 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	中文版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
28 日	堕落之主	Lords of the Fallen	BNGI	动作冒险	美版
30 日	御姐武双 Z2 混沌	お姐チャンバラ Z2 ～カオス～	D3 Publisher	动作	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	小小大星球 3	LittleBigPlanet 3	SCE	平台动作	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
11 月内	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	中文版
11 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
12 日	崛起 3 泰坦诸王	Risen 3: Titan Lords	Deep Silver	角色扮演	美版
19 日	暗黑破坏神 3 终极邪恶版	Diablo III: Ultimate Evil Edition	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
26 日	麦登 NFL 15	Madden NFL 15	EA	体育	美版
2014 年 9 月					
5 日	福尔摩斯的罪与罚	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	Focus Home Interactive	动作冒险	美版
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
11 日	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットストーム レボリューション	BNGI	动作	日版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
28 日	女神骑士团 炎	カラドリウス ブレイズ	MOSS	射击	日版
30 日	极限竞速 地平线 2	Forza Horizon 2	Microsoft Studios	竞速	美版
30 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre-Sequel	2K Games	角色扮演	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
21 日	幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Disney	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
11 日	刺客信条 叛变	Assassin's Creed: Rogue	Ubisoft	动作冒险	美版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
27 日	生化危机 重制版	BioHazard HD Remaster	Capcom	动作冒险	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
19 日	暗黑破坏神 3 终极邪恶版	Diablo III: Ultimate Evil Edition	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
26 日	麦登 NFL 15	Madden NFL 15	EA	体育	美版
29 日	地铁 合集	Metro Redux	Deep Silver	主视角射击	美版
2014 年 9 月					
5 日	福尔摩斯的罪与罚	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	Focus Home Interactive	动作冒险	美版
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	中文版
25 日	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
30 日	极限竞速 地平线 2	Forza Horizon 2	Microsoft Studios	竞速	美版
30 日	中土 摩多之影	Middle–earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
2014 年 10 月					
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	NBA Live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
21 日	幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Disney	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
28 日	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
28 日	堕落之主	Lords of the Fallen	BNGI	动作冒险	美版
28 日	日暮城狂欢	Sunset Overdrive	Microsoft Studios	动作冒险	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
11 日	光环 士官长合集	Halo: The Master Chief Collection	Microsoft Studios	主视角射击	美版
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
18 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
11 月内	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	中文版
11 月内	真・三国无双 7 帝国	真・三国无双 7 帝王传	Koei Tecmo	动作	中文版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
14 日	塞尔达无双	ゼルダ无双	Koei Tecmo	动作	日版
2014 年 9 月					
20 日	猎天使魔女 2	ベヨネッタ 2	Nintendo	动作	日版
27 日	零 濡鸦之巫女	零 ~濡鸦ノ巫女~	Nintendo	动作冒险	日版
2014 年 10 月					
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
2014 年内					
冬季	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	大乱斗スマッシュブラザーズ for Wii U	Nintendo	动作	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
20 日	苍蓝雷霆 神枪伏特	苍き雷霆 ガンヴォルト	INTI CREATES	动作	日版
2014 年 9 月					
4 日	勇者斗恶龙 X 在线	ドラゴンクエスト X オンライン	Square Enix	角色扮演	日版
4 日	盖斯特破坏者 神	ガイストクラッシャーゴッド	Capcom	动作	日版
13 日	任天堂全明星大乱斗 for 3DS	大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS	Nintendo	动作	日版
25 日	排球少年 连结顶点的景色	ハイキュー !! 系げ！ 顶の景色 !!	BNGI	体育	日版
2014 年 10 月					
2 日	禁忌的马格纳	禁忌のマグナ	Marvelous	策略角色扮演	日版
9 日	魔神之骨 时空魔神	マジンボーン 时间と空间の魔神	BNGI	动作冒险	日版
11 日	怪物猎人 4G	モンスターハンター 4G	Capcom	动作	日版
23 日	世界传说 梦幻同盟	テイルズ オブ ザ ワ－ルド レ－ヴ ユナイティア	BNGI	策略角色扮演	日版
2014 年 11 月					
21 日	口袋妖怪 Ω 红宝石	ポケットモンスタ－オメガルビ－	Nintendo	角色扮演	日版
21 日	口袋妖怪 α 蓝宝石	ポケットモンスタ－アルファサファイア	Nintendo	角色扮演	日版
2014 年内					
冬季	新世界树迷宫 2 巨龙骑士	新・世界树の迷宫 2 ファフニールの骑士	Atlus	角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
21 日	子弹少女	バレットガールズ	D3 Publisher	动作	日版
28 日	超次元动作游戏 海王星 U	超次元アクション ネプテューヌ U	Compileheart	角色扮演	日版
28 日	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	LoveLive! 学院偶像天堂 Printemps 组合	LoveLive! School idol paradise Vol.1 Printemps unit	角川 Game	音乐	日版
28 日	LoveLive! 学院偶像天堂 Bibi 组合	LoveLive! School idol paradise Vol.2 Bibi unit	角川 Game	音乐	日版
28 日	LoveLive! 学院偶像天堂 Lily White 组合	LoveLive! School idol paradise Vol.3 Lily White unit	角川 Game	音乐	日版
2014 年 9					
4 日	跨越俺的尸体前进吧 2	跨越俺的尸体前进吧 2	SCE	角色扮演	中文版
25 日	绝对绝望少女 弹丸论破间章	绝对绝望少女 ダンガンロンパ Another Episode	SpikeChunsoft	动作冒险	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪の轨迹 II	Falcom	角色扮演	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ	英雄传说 闪之轨迹 II	Falcom	角色扮演	中文版
26 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
2014 年 10 月					
2 日	静籁永恒 Plus 献给新生之星的祈祷之诗	アルノサージュ -プラス- ~生まれいずる星へ祈る诗~	Gust	角色扮演	日版
2 日	静籁之空 离线版 献给陨星之诗	シェルノサージュ -オフライン- ~失われた星へ捧ぐ诗~	Gust	文字冒险	日版
14 日	行尸走肉 第二季	The Walking Dead: Season Two – A Telltale Games Series	Telltale Games	文字冒险	美版
23 日	超级英雄世纪	スーパーヒーロージェネレーション	BNGI	策略角色扮演	日版
2014 年 11 月					
27 日	梦幻之星 Nova	Phantasy Star Nova	SEGA	动作	日版
27 日	Fate/hollow ataraxia	フェイト / ホロウ アタラクシア	角川 Game	文字冒险	日版
2014 年内					
秋季	女神异闻录 4 午夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オールナイト	Atlus	音乐	日版

08.12 崛起 3 泰坦诸王

多机种 ■ Deep Silver
角色扮演 ■对应机种为 PS3、X360
推荐度 C



《崛起 3 泰坦诸王》原本被定名为《崛起 3 燃烧之海》，不过似乎是因为前作的海盗主题已经被玩透，所以最后本作把故事聚焦在了雄壮的史诗大事件上，当游戏中的世界已经被诸神遗弃时，大地之上却爆发了可怕的泰坦战争，整个世界都陷入了无边的灾难之中。玩家所扮演的是一位年轻的战士，在暗影中被偷袭而失去了自己的灵魂，却也因此发现黑暗的力量已经遍布到了世界每一个角落当中。他必须要找到那些被封印的巫师，利用他们的力量来帮助他找回灵魂并拯救世界于泰坦战争当中。

08.14 塞尔达无双

Wii U ■ Koei Tecmo
动作 ■无对应周边
推荐度 A



《塞尔达无双》是ω-force 与 Team NINJA 首次合作的产物，本作的登场角色大多都是来自于历代《塞尔达传说》，可操作角色数量虽然比 KT 旗下其他的《无双》要少上一些，但是角色的动作与 BOSS 战的打法都十分还原原作，收集心之碎片增加体力上限等形式都让《塞尔达传说》的玩家们感到万分熟悉。而 KT 在原作的基础上加入了《无双》特有的一骑当千式的爽快感与悦动感，无论是英勇秀气的林克还是位居前线的塞尔达公主都能够让老玩家们感受到一种别样的乐趣。

08.19 暗黑破坏神 Ⅲ 终极邪恶版

多机种 ■ Blizzard Entertainment
动作角色扮演 ■对应机种为 X360、XOne、PS3、PS4
推荐度 B



游戏包含《暗黑破坏神 Ⅲ》原版以及资料片《夺魂之镰》，资料片增加了新职业圣教军，等级上限提高到 70，其他职业相应地也有许多新技能。在本作中，从基础的掉落机制到满级后的巅峰等级系统都有了大幅度的改善，游戏提供了新的冒险模式，通关后玩家能够自由选择场景杀怪而不受流程限制。主机版特有的复仇怪物、邮件功能和礼物掉落让离线游玩的玩家和好友之间能有更多互动。次世代版本有着优秀的多人游戏体验，而前作的玩家还能将存档跨平台继承到“终极邪恶版”中继续游玩。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

二度勇气	32

PS3

COD 先进战争	光盘
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	34
超级机器人大战OG传说	光盘
魔装机神F 终焉的棺木	
刺客信条 叛变	18
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄	光盘
光明合奏	36
黑暗之魂Ⅱ	27 47
霍霍肯姆	光盘
潜龙谍影Ⅴ 原爆点	光盘
声优大师	74
铁拳7	光盘
夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士	50
宿命	光盘
夜下降生Exe: Late	27 69
英雄传说 闪之轨迹	76
终极街头霸王Ⅳ	光盘

PS4

COD 先进战争	光盘
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	34
彩虹六号 围攻	光盘
刺客信条 大革命	光盘
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄	光盘
堕落之主	光盘
霍霍肯姆	光盘
潜龙谍影Ⅴ 原爆点	光盘
宿命	光盘
御姐武戏Z2 混沌	19
最后生还者 重制版	62

PSP

讨鬼传 极	40

PSV

大江户锻造师	19
代号真实 创世之姬	18
霍霍肯姆	光盘
绝对绝望少女	44
跨越俺的尸体前进吧2	27
讨鬼传 极	40
英雄传说 闪之轨迹	76

Wii U

迪士尼无限2.0 漫威超级英雄	光盘
零 濡鸦之巫女	42
塞尔达无双	光盘

X360

COD 先进战争	光盘
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	34
刺客信条 叛变	18
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄	光盘
黑暗之魂Ⅱ	27 47
潜龙谍影Ⅴ 原爆点	光盘
忍者神龟 训练道场	27
铁拳7	光盘
宿命	光盘
终极街头霸王Ⅳ	光盘

Xbox One

COD 先进战争	光盘
暗黑破坏神Ⅲ 终极邪恶版	34
彩虹六号 围攻	光盘
刺客信条 大革命	光盘
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄	光盘
堕落之主	光盘
健身趣	19
潜龙谍影Ⅴ 原爆点	光盘
宿命	光盘



由《游戏机实用技术》和《掌机王 SP》共同制作的网络视频节目

《共斗频道》第五期来袭！

更多网络节目请登录

土豆视频　　腾讯视频　　17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强
潜龙谍影Ⅴ 原爆点
全任务极限挑战

特别收录
中川翔子
HKACG 现场 LIVE&
大陆独家采访

最上游
五大游戏雾件

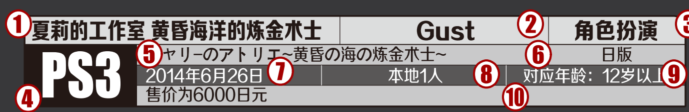
新作影像集锦
COD 先进战争
刺客信条 大革命
宿命丨堕落之主
彩虹六号 围攻丨霍霍肯姆
迪士尼无限2.0 漫威超级英雄
终极街头霸王Ⅳ
铁拳7丨塞尔达无双
超级机器人大战OG传说
魔装机神F 终焉的棺木

电影前线
霍比特人 五军之战
光环 夜幕降临
疯狂麦克斯 狂暴之路
超能陆战队
海绵宝宝大电影

ENDING SONG
跨越俺的尸体前进吧 2
主题曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________　　收藏日期 ______________


当这世界安然无恙，
他们是工人、园丁、出租车司机和家庭主妇，
当这世界濒临崩溃，
他们是战士、特工、治安维持者和救世英雄。
在国土动荡之时，
便是救世军崛起之日！
QUARANTINE AREA
SHD
全境封锁
Tom Clancy's The Division
机种：PS4/Xbox One
类型：动作射击
发行：Ubisoft
发售日：2015年

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

远征欧罗巴！

游戏机实用技术 Tot.352
2014年8月B | 176页+HD影像光盘

科隆展特刊

UCG报道团再次整装出发
史上首次现场亲临欧洲第一大游戏展
详尽直击全球第二大游戏展盛况

UCG@ 2014 gamescom

每日播报现场精彩试玩
重磅大作预告极速放送
亲历索尼微软发布会
科隆展现场重磅报导
游记、趣闻、ShowGirl及更多精彩内容

买！买！买！ UCG 暑期大优惠

适用范围：游戏机实用技术官网及淘宝动漫游书店出售的全部杂志书刊（包括《游戏机实用技术》、《掌机王 SP》、《游戏·人》、各类主机专辑以及 ACG 工作室出品的全部周边书籍）

7月25日~8月31日期间

网购满28元包快递

动漫游书店淘宝皇冠店
http://shop33788833.taobao.com/

游戏机实用技术官网
http://www.ucg.cn

UCG口袋微店
http://wd.koudai.com/s/206163164

UCG口袋微店开张！

适合在手机上购买杂志，支持支付宝、财付通、储蓄卡、信用卡付款。也展开暑期快递包邮活动。欢迎转发！购买后还可用下单时填的手机号在 i.vdian.com 查询订单。

口袋玩家 Vol.79

大16开176页+DVD



–制作人频道–
GB与口袋妖怪的发展历程
–游戏看台–
口袋妖怪艺术学院
–研究所–
口袋妖怪详尽分析 从神篇（1）
《口袋妖怪 X·Y》
好感度系统小探究
–口袋卡片–
新手向轮唱卡组教程

已上市，全国报刊亭有售

掌机王SP Vol.225

全彩32开288页+DVD光盘



–攻略透解–
跨过我的尸体2
闪乱神乐2 真红
真·流行之神
失落次元
–研究中心–
妖怪手表2 | 自由战争

8月25日全国上市